昭和61年3月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

MARCH 1986 3

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

マイコン BASIC Magazine

マイコンBASIC Magazine 50 キ・ャ・ン・ペ・ー・ン



特別定価 ¥380

50機種のパソコン用ソフト63本一挙掲載

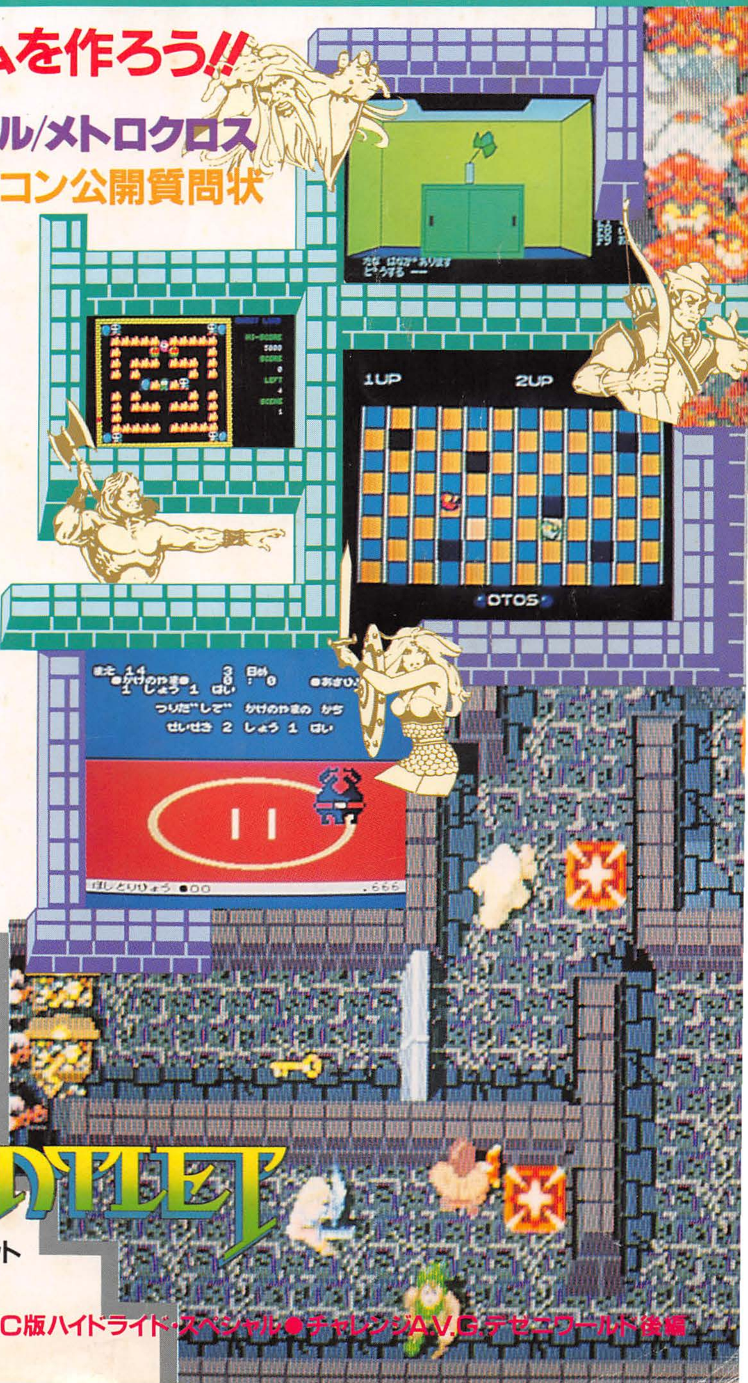
大好評新連載
ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!!
ファミコンにナムコ・ミュージックを演奏させようの巻
ギャラガ/ギャプラス/リブルラブル/メトロクロス
ゲーム・プログラミング講座/パソコン公開質問状

特別企画 パソコン通信機種別オプション徹底調査
これだけそろえればバッチリ!

- BM-Jr/LII2 DANCING BEADS
- BM-LIII/MK5 STICK ON/惑星T
- C1/ファミコン OTOS/SPACE ROCKYII/FIGHTING MARIO
- FM-7/77 CASTLE/STAR and BALL
- FP-1000/1100 TERRORの塔
- JR-100 CAT/HAPPY CATTY
- JR-200 EXPLODER/BATTLE ZONEII
- M5 BLOCKくずし/ATTACK BALL
- MAXMACHINE CATCH&CATCH
- MSX 青空大相撲/MAGNET BALL/ボクソン−チュウメイ
- MZ-1200 SURFACE WEAPON
- MZ-700/1500 タークン1/FIGHTERI号
- MZ-1500 DYNAMITE BUILDING
- MZ-2000/2200/2500 FAR AWAY−ミュウの冒険−/レーダー ウォーズ
- MZ-2200/2500 移植版ダウンタウンすと〜り〜
- PASOPIA(T)/5 PLANET ADVENTURE
- PASOPIA7 GHOST LAND
- PC-6001/mkII/6601/SR まてっ!/FIRE SCOPEII
- PC-6001mkII/6601/SR 移植版きのこ狩り
- PC-6001mkIISR/6601SR MYSTERY ROOM
- PC-8001/mkII/SR かいとう たかちゃん/PAC-WORLD
- PC-8001mkII/SR ガンバレ!!お手伝いさん
- PC-8001mkIISR TORE TORE
- PC-8801/mkII/SR RAZE1
- PC-8801mkIISR MAGIC BALL
- PC-9801/E/F CUP君のアルバイトPart2
- ぴゅう太 移植版JUMPMAN
- S1 3D-反射衛星砲
- SC-3000 Mr.カラテ/にじの国
- VIC-1001 ヘリコプター・ゲーム
- X1/C/D/F/ターボ PECCON/FENCING
- ZX-81 HOLE/LADDER
- PB-100 CHECK CARD/Gaia
- PC-1245/51 スペース・トラック
- PC-1500 バイクレース
- PC-2001 UFO

ランダム・コーナー
- SMC-777/C FUWA FUWA

実用プログラム
- MZ-80B/2000/2200/2500 単振動プログラム



©アタリ/©株式会社ナムコ

GAUNTLET
ガントレット

速報!!タイトー"ハレーズコメット" ●FC版ハイドライド・スペシャル●チャレンジA.V.G.デセニワールド後編

SHARP

圧倒的なスピードと色彩感覚、高精細度グラフィックス

ゲームに実務にすばらしい**スピード**を実現。また、**640×400ドット**（標準で4色、最大16色）、**256色同時表示**（320×200ドットモード）のきわだつカラー表現、別売のカラーパレットボードを使えば4096色のうち任意の15色を表示できます。

ナレーションを入れたり、楽器音もつくれます。

自分の声や電話からの声を吹き込んだり、音楽も聞ける**ボイスレコーダ**を搭載。※**ボイスメール**や※留守番電話といったテレコミュニケーションに利用できるほか、ナレーションを入れた個性あるソフトが自由につくれます。また、きれいな**FM音源**（8オクターブ3重和音）も採用しました。

※別売のモデムホン及びボイスコミュニケーションインターフェイスが必要です。

日本語がパワーアップ、JIS第2水準漢字ROMも標準装備。

JIS第1水準に加えて**第2水準漢字**もサポート。**漢字BASIC**（M25/S25）を採用したきわだつ日本語処理機能。プログラム中の変数や配列名、ラベル名などに漢字が使え、変換もスピーディ。別売の辞書ROMボードを使えば**文節変換**もOKです。



写真はModel30です。写真の14型カラーディスプレイ、モデムホンは別売です。また本体に装着されているカセットテープは撮影用で、付属品・市販品ではありません。画面はハメコミ合成です。

●コンパクトながら大容量640KBの3.5インチマイクロフロッピー搭載(Model 20/1基・Model 30/2基)●最大256KBの大容量メモリ(標準128KB)●カナの50音配列も可能な多機能キーボード●BASICやテレホンソフト使用時にも電卓機能などの特殊機能を利用できる便利なアルゴ(割り込み)機能●スイッチひとつで切替えできるMZ-2200/2000モード、MZ-80Bモードを装備して多くの資産を継承く主な別売品>■14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円■モデムホンMZ-1X19標準価格98,000円■ボイスコミュニケーションインターフェイスMZ-1E26標準価格24,800円■80桁漢字ドットプリンタMZ-1P18標準価格188,000円■マウスMZ-1X10標準価格19,800円■カラーパレットボードMZ-1M10標準価格14,500円■辞書ROMボードMZ-1R28標準価格22,000円■PERSONAL CP/M™※1(WORDMASTER™※2付)MZ-6Z001標準価格16,800円

Super MZ

8ビットパーソナルコンピュータMZ-2500シリーズ

Model 20（MZ-2511・640KB3.5″FD1基付）標準価格168,000円
Model 30（MZ-2521・640KB3.5″FD2基付）標準価格198,000円

※1 CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。 ※2 WORDMASTERはマイクロプロインターナショナルの登録商標です。

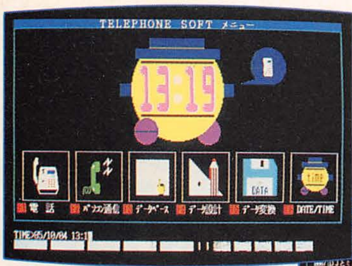
シャープ株式会社　本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221（大代表）●お問い合わせは…本社内国内情報システム営業本部まで

視線は、いま「スーパーMZ」。

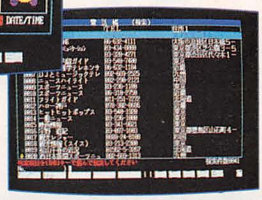
本格データベース機能がうれしい〝テレホンソフト〟標準装備。

話題のBBS(電子掲示板)にアクセスできる**ターミナル機能**や**データ通信機能**に加え、**登録件数最大4,000件**の本格的な**カード型データベース機能**を装備。住所録から顧客の管理まで幅広く使えてとても便利。ハードの凄さに応えたすばらしいソフトです。

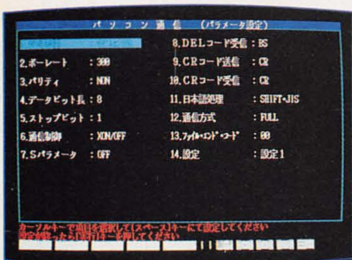
※テレホンソフトの通信機能を活用するためには別売のモデムホンが必要です。



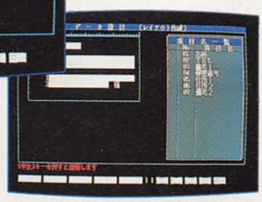
◀「テレホンソフト」のメインメニュー。時刻表示とともに6つの処理内容が表示され、ディファイナブルファンクションキーにより仕事を選択します。



▶データベースで作成した電話帳の表示・検索を指定した画面。TABキーによって検索項目が変更できます。



◀パソコン通信の通信パラメータ設定。設定は全部で13項目。 最終設定が自動的にディスクに記録されます。



▲作成したデータをプリンタに印刷するためのレイアウトも作成できます。



時代に応える、3つの能力。



パソコンテレビ
X1 turbo II

パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-856C(E)オフィスグレー(B)ブラック……	標準価格178,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-855D(E)オフィスグレー(B)ブラック……	標準価格119,800円

●使いやすさと高度な能力で好評の漢字BASIC搭載●漢字1000文字表示などレベルの高い表現が可能、640×400ドットフルカラーの高速・高密度グラフィックス●ビデオをつなぐだけで スーパーインポーズ録画ができるデジタルテロッパー機能内蔵●JIS第1水準漢字ROM標準実装●5インチミニフロッピーディスクドライブ2基内蔵●マウス、RS-232Cなど充実のユーザーインターフェイス●豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計



Model 20（ミニフロッピーディスクドライブ 1ドライブ内蔵）

Model 10（高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵）

パソコンテレビ X1F

- ●Model 10 パーソナルコンピュータ＋キーボード CZ-811CE（オフィスグレー）・R（ローズレッド） 標準価格 89,800円
- ●Model 20 パーソナルコンピュータ＋キーボード CZ-812CE（オフィスグレー）・R（ローズレッド） 標準価格139,800円
- ●14型カラーディスプレイテレビ CZ-811DE（オフィスグレー）・R（ローズレッド） 標準価格 89,800円

SHARP



1 高速グラフィック

高速ペイントルーチンの採用で、ペイント速度は従来の約35倍(X1 BASIC V1.0との比較)のハイスピード。中間色表現も簡単です。さらにLINE文やPAINT文もスピードアップ。コンピュータグラフィックスがいよいよ面白くなります。

2 広がるメモリ空間

10段階のNEWON命令(0～9)でユーザーエリアを拡大。Model 20では最大31Kバイト、Model 10では最大33Kバイトと、データの多いプログラミングにも対応。活用分野がより拡がるうれしい仕様です。

3 漢字ユーティリティ

漢字処理もパワーアップされて、日本語がさらに身近になりました。わずらわしかった漢字入力が、カナ漢字変換でとても簡単。Model 20では、一字変換のほか音訓変換もサポートしています。もうプログラムにもどんどん日本語が使えます。

4 フルコンパチブル設計

従来のX1 BASIC(V1.0)も搭載。X1シリーズで蓄積された優れたゲームソフトや学習ソフトの数々、さらに充実してきたワープロやデータベースなどの市販アプリケーションがそのまま使用できます。

●スーパーインポーズ機能:リアルな実写と色鮮やかなC.G.の合成、パーソナルテロッパ(オプション)やビデオマルチプロセッサ(オプション)と組めば本格的なビデオ編集が楽しめます。●5インチミニフロッピーディスクドライブ搭載(Model 20):大量のデータを高速処理、パソコンの活躍の場が一気に拡がります。●漢字ROM内蔵(Model 10はオプション)●大容量122KバイトRAM標準実装(メインメモリ64Kバイト)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ●拡張I/Oポート(2ポート)内蔵●タイマーつきカレンダークロック内蔵

主なオプション(価格は標準価格)		
●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(Model 20用)	CZ-52F	34,800円
●熱転写漢字プリンタ	CZ-8PN1	134,800円
●漢字ROM	CZ-8BK2	19,800円
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	44,800円
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	59,800円
●データレコーダ	CZ-8RL1	24,800円

その日から楽しめるソフトパック "The YOKOZUNA"



人気のゲーム、ワープロソフトなど家族そろって使えるソフトを6本セットで新発売、初めての人でもすぐに楽しめます。

●テープ版

CZ-122PF 標準価格 15,800円

1. ユーカラJJ(ワープロ)※
2. キーボード練習(タイピング練習)
3. SUPER ODYSSEY(音楽演奏)
4. 野球狂(シュミレーションゲーム)
5. フラッピー(リアルタイムアクションゲーム)
6. 嬉楽画(グラフィックツール)

●5インチディスク版

CZ-123PF 標準価格 19,800円

1. ユーカラJJ(ワープロ)※
2. HARUCHAN(ファミリーソフト)※
3. SUPER ODYSSEY(音楽演奏)
4. サンダーフォース(リアルタイムアクションゲーム)
5. デゼニランド(アドベンチャーゲーム)
6. 嬉楽画(グラフィックツール)

※X1、X1Cs、X1D、X1F Model 10、X1 turboで使用する場合にはX1シリーズ用の漢字ROM(CZ-8BK2又はCZ-8KR)が必要です。

お手持ちのX1シリーズをパワーアップさせるNEW BASIC(V2.0)発売中！

X1シリーズのすべてのマシンが、このNEW BASIC(V2.0)によって生まれ変わり、素晴らしいグラフィックスの世界や手軽な漢字入力が体験できます。

■カセット版	CZ-112SF	標準価格 7,800円
■2D・3"FD版	CZ-113SF	標準価格 8,800円
■2D・5"FD版	CZ-124SF	標準価格 8,800円

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ(株)電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング(株)〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1F ベーマガ 3係

コンピュータ アンド コミュニケーション

抜群のコストパフォーマンスの魅力派。幅広く使いこなせる3タイプ。

初めての人から、本格派まで。使い方自由なPC-8801mkIIFR新登場。

人気と実力のベストセラー機PC-8800シリーズが、高まる期待に応える3機種構成で、ラインナップを一新。そのなかにあって抜群のコストパフォーマンスを実現したのが、新発売のPC-8801mkIIFRです。●入門用に最適のmodel 10 ●5インチFDD1台内蔵のmodel 20 ●5インチFDD2台内蔵のmodel 30と、目的に合わせて選べる3モデルが多彩に実力を発揮します。いずれも高水準のグラフィック機能、サウンド機能、日本語機能を装備。加えて、豊富にそろった周辺機器との接続により、ユーザの期待に応じて自由にグレードアップすることも可能です。ベストセラー機のソフト・ハード資産を継承し、さらに、活用範囲がどんどん拡がる、魅力いっぱいの8ビットパソコンです。



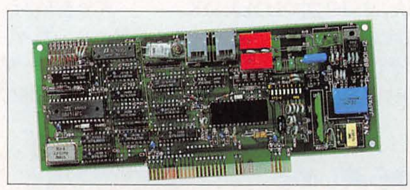
88 EXPRESS

自由なシステムアップのための強力な新周辺機器群。

初めての人から本格派まで、使う人を選ばないPC-8801mkIIFRは、多種の周辺機器と接続が可能です。特にPC-8800シリーズに新しく加わった強力な拡張機器との接続により、システムアップが自由に、しかも簡単に行なえ、活用範囲はさらに拡がります。

●モデムボード

モデムボードPC-8801-12は、自動発着信可能なNCUを搭載した300bpsの全二重モデムです。さらに「電話帳」「漢字ターミナル」の2つのユーティリティソフトも標準添付。電話機と組み合わせて使用することにより、PC-8801mkIITR相当の通信機能へとシステムアップが可能です。



モデムボード
PC-8801-12
標準価格30,000円
(取付工事費は含みません)

●マルチボードA

マルチボードA PC-8801-20は、128Kバイト増設RAM、JIS第2水準漢字ROM、外付けFDDおよびイメージスキャナ用インタフェースを搭載。外付けの1Mバイトタイプ5インチFDDと組み合わせることにより、上位機種へのグレードアップが可能です。

マルチボードA PC-8801-20 標準価格40,000円

なお、PC-8801、PC-8801mkIIに接続する場合は、次の2点に御注意ください。
①JIS第2水準漢字ROMはBASICではサポートしません。
②外付けFDD用インタフェースとしては使用できません。

一新、充実のラインナップ。パーソナルユースの幅を拡げる

新PC-8800シリーズ FR/MR/TR



たしかな技術で世界をむすぶ
NEC



(写真はPC-8801mkⅡFRmodel 30)

- 用途に合わせて選べる3モデルのラインナップ。
- 512色中8色を自由選択でき、3次元グラフィックスやアニメも可能な高度グラフィック機能。
- 6重和音8オクターブのシンセサイザIC内蔵で、自動演奏が可能。
- 使いやすいN88-日本語BASIC(model 20、30に添付)とJIS第1水準漢字ROMを内蔵。
- 従来のPC-8800シリーズのソフトウェアや周辺機器などの資産を継承。

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ
PC-8801mkⅡFR

model 30…………本体標準価格178,000円(320Kバイト5インチFDD2台内蔵)
model 20…………本体標準価格148,000円(320Kバイト5インチFDD1台内蔵)
model 10…………本体標準価格 99,800円(FDDオプション)

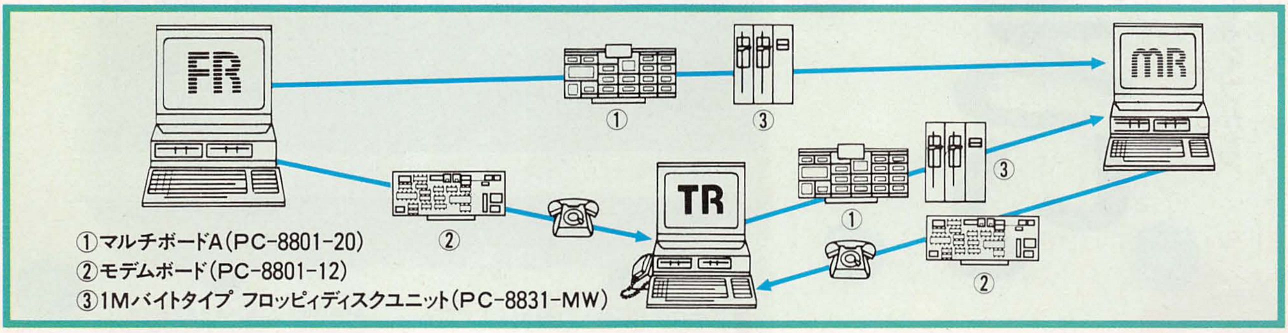
●ミニフロッピィディスクユニット

ミニフロッピィディスクユニットPC-8831-MWは、1Mバイトタイプの5インチフロッピィディスクユニット(1〜2ドライブ用)です。PC-8801mkⅡFR/TR/SRに、インタフェースを介して接続することにより、PC-8801mkⅡMRと同等の大容量システムが実現でき、高度なソフトや大容量を必要とするデータベースなどもこなせるようになります。



ミニフロッピィディスクユニット
PC-8831-MW 標準価格138,000円

※システムディスク(別売)PC-8834-MW(K)
標準価格 16,000円



日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)☎(03)452-8000
※電話番号はよくお確かめのうえ、おかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

色、色、鮮やかに勢ぞろい。

多様なラインアップと豊富なソフトウェアで国内実績No.1のNECパソコン。
だからディスプレイも、512色の鮮やかなカラーバリエーションを誇るハイグレードタイプから、
小さなエコノミータイプまで、いろ、いろ、です。



PC−8801mkIISRに接続すれば、
512色から自由に8色を表示可能。

❶14型高解像度カラーディスプレイ
PC−KD851　標準価格 158,000円

- ●640×400ドットの高解像度表示が可能
- ●2,000文字対応(最大4,050文字表示可能)
- ●RGBアナログ入力、デジタル入力どちらにも対応可能な15P、8Pの2つのコネクタ(アナログRGB用とデジタルRGB用の2つの接続ケーブル付)
- ●ツヤ消し処理の見やすいブラウン管
- ●専用回転台付



アナログRGB入力専用タイプだから、
ハイパフォーマンス＆エコノミー。

❷14型高解像度カラーディスプレイ
PC−KD852　標準価格 99,800円

- ●640×400ドットの高解像度表示が可能
- ●2,000文字対応(最大4,050文字表示可能)
- ●PC−8801mkIISRからのRGBアナログ信号入力で512色中任意の8色を表示可能(アナログRGB用接続ケーブル付)
- ●ブラウン管前面に着脱式フィルタを採用



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

パワフルラインアップ。NECのディスプレイ。

コンピュータ アンド コミュニケーション



❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



❹14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格……168,000円



❺14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K
標準価格……99,800円



❻14型カラーディスプレイ PC-KD552K
標準価格…… 84,800円



❼14型カラーディスプレイ PC-KD351
標準価格……99,800円



❽12型カラーディスプレイ PC-KD301
標準価格……89,800円



❾14型カラーディスプレイ PC-KD251K
標準価格……59,800円



❿14型カラーディスプレイ PC-KD252
標準価格……67,800円



⓫14型カラーディスプレイ PC-60M43
標準価格……65,800円



⓬12型カラーディスプレイ PC-KD201
標準価格……59,800円



⓭12型カラーディスプレイ PC-6042K
標準価格……56,800円



⓮14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円



⓯14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円



⓰12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円



⓱12型グリーンディスプレイ PC-8050N
標準価格……29,800円



⓲12型アンバーイエローディスプレイPC-8047
標準価格……46,800円



⓳9型グリーンディスプレイ PC-8046
標準価格……35,800円



⓴15型ディスプレイテレビ PC-TV151
標準価格……94,800円
（ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。）

〈カラーディスプレイ解像度分類〉
- 高解像度タイプ
- 中解像度タイプ
- テレビグレードタイプ
- コンポジットタイプ

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例 文字数	文字×行	ドット	入力信号方式	ドットピッチ	適応機能 PC-100	PC-9801U,VM,VF	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6001	PC-6001mkII	☆は高解像度
①PC-KD851	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナグロ デジタル RGB	0.31		○	◎	○						☆
②PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○						☆
③PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○									☆
④PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	◑						☆
⑤PC-KD551K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	◑						☆
⑥PC-KD552K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.43		■	■	◑ ■						☆
⑦PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○	◑	◑	◑	◑	
⑧PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○	◑	◑	◑	◑	
⑨PC-KD251K	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.48		○1.2	○1	○	○	◑	◑	◑	◑	
⑩PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑪PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.7		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑫PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑬PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○※	○※	○	○	
⑭PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期 セパレート	—	○									☆
⑮PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑯PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑰PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑱PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑲PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑳PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	

（注1）△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。（注2）●印は15色表示が可能です。（注3）◑印は8色表示。（注4）■印は漢字を表示した時、文字が見えにくくなる場合があります。
（注5）◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。
（注6）※印は接続にはRFアダプタ（PC-6044SR）が必要です。

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター

〒108 東京都港区三田三丁目14-10（明治生命三田ビル）……………☎(03)452-8000 ※電話番号はよくお確かめのうえおかけください。



独自の機能を生かして、
他にはマネのできないプログラムがいろいろ
楽しめるテレビパソコン・ミスターPC。部屋にいながらSLに
乗って旅に出ることだってできるんだ。FM音源だから効果音は満点。汽笛
を鳴らしながら旅をしたり、鉄道員になってポイント切り替えのシミュレーションを楽しん
だり。本格機能満載のミスターPCだから、どんな夢も実現しちゃう。テレビにもなるしワープロにもなって、ソフトも
たっぷりのミスターPC。もう僕たちは、この夢マシンから目が離せない。●離れていてもコントロール自在のワイヤレスキーボード。
●テレビとパソコンの画面を重ねて楽しめるスーパーインポーズ機能。●本格派日本語ワープロソフト付。●美しい15色カラーグラフィックス。●リアルな音創りができるFM音源シンセ内蔵。●しゃべる。歌う。音声合成機能。●3.5インチディスク1ドライブ内蔵。



夢RUN&RUNオリジナルプログラムリストプレゼント

ユニークなオリジナルプログラム「SL夢の国行き」編のリストをプレゼントします。SLのダイナミックな効果音やポイント切り替えのシミュレーションを楽しむプログラム。このリストをご希望の方は下記要項の通りご応募ください。抽選で 100名様にプレゼントします。
〈応募要項〉官製はがきに(1)住所(2)氏名(3)年齢(4)職業(5)電話番号(6)Mr.PCを使ってチャレンジしたい君の夢 (7)君が望むパソコンの新しい機能 をご記入のうえ下記宛先まで。**〈宛先〉**〒108東京都港区芝5丁目37番8号(住友三田ビル)日本電気ホームエレクトロニクス㈱ 宣伝部 夢RUN&RUN「SL夢の国行き」編 M.B係
〈締切〉'86年2月18日(火)当日消印有効。◎発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

テレビパソコン
Mr.PC

PC-6601SR パーソナルコンピュータ　**PC-TV151** ディスプレイ
標準価格……155,000円　標準価格……94,800円
●ボディカラー：ブラックメタリック/ワインレッド





僕らの最上級
NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ
PC-6001mkⅡSR 本体標準価格 89,800円

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー
国内実績 No.1

日本電気グループ
NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10
(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえ、おかけください。

TOSHIBA



システムでひろがるね。

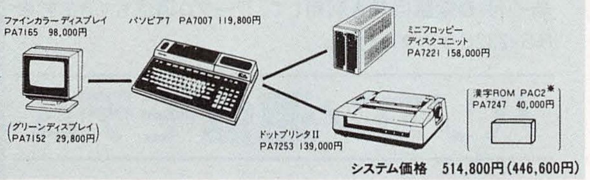


岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

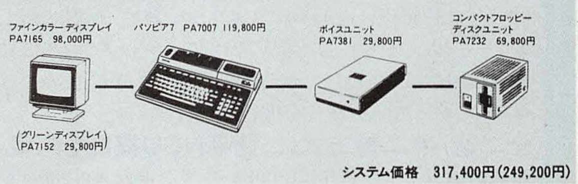
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア1600 ●パソピア16
- ●パソピア7 ●パソピアミニ
- ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に… E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

Audio & Video
AIWA®



地球サイズのコミュニケーション

パソコン通信モデム、アイワから新登場

高い信頼性を実現し、誰でもイージーアクセス。

従来、パソコン通信は、受話器のスピーカーを通してアナログ信号を電話回線に送り込んでいたため、雑音・振動に弱く、エラーを起こしがちでした。PV-2123は、直接アナログ信号を電話回線に送り込むため、雑音・振動にも強く、従来では得られなかった高信頼性を獲得しています。

全二重/半二重方式に、簡易NCU機能を内蔵。

通信方式は、全二重方式(300bps)と半二重方式(1200bps)の、2WAY方式。また、ワンタッチでモデムと電話を切り換えることができる、簡易NCU機能を内蔵。高い実用性と操作性を実現した、一台です。

RS-232C各信号線を、鮮明LED表示。

通信状況が一目で確認できるように、各信号線をLED表示にしました。

●データ音、音声も確認OK。便利なモニタースピーカー内蔵●データのセーブ/ロードができる、データレコーダ入出力端子付 ●電話回線を利用して、ワープロ通信もできます ●RS-232Cケーブル付属

パソコン通信モデム

PV-2123

¥29,800 技術基準適合認定番号 S85-2087-0

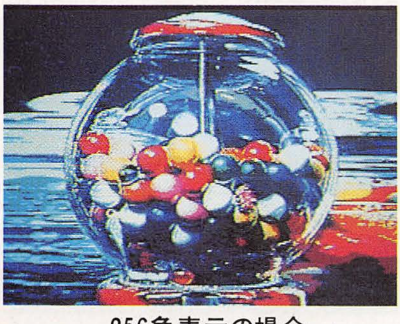
●使用回線/電話回線、PBXの内線●インターフェース/DTE インターフェースRS-232C、交換機インターフェース、2線式インターフェース(一般電話機) ●NCU部/簡易型NCU、発信・着信は外部電話機による●モデム部/通信方式：全2重(300BPS) 半2重(1200BPS)、 変調方式：FSK方式、変調速度：300baud/1200baud、通信速度：300BPS/1200BPS、送信レベル：−6dBm～−16dBm、受信レベル：−6dBm～−43dBm、不感動受信レベル：−47dBm以下、使用周波数：300BPS(CCITT V.21)、CH-1：スペース1180±6Hz、マーク980±6Hz、CH-2：スペース 1850±6Hz、マーク 1650±6Hz、1200BPS(CCITT V.23)、スペース 2100±10Hz、マーク 1300±10Hz●使用電源/AC100±10V(50Hz/60Hz)8VA●環境条件/温度：0～40℃湿度：25～85%●寸法/220mm(D)×160mm(W)×49.5mm(H)●重量/1.4kg●付属品/RS-232C接続用ケーブル(2m)1本、電話回線用モジュラーコード(5m)1本、データレコーダ用3.5mmφプラグ付コード(1.5m)1本 ●カタログの請求は〒101 東京都千代田区神田須田町2-9 アイワ株式会社宣伝課ベーマガ係まで ☎03(253)9671

総、天、然、ショック。



（同時発色）

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。
CRTが、色のステージになる。だから、ここまで精緻な表現力。
テレビと見違えるほどのリアルな色が、
パソコンの常識を鮮やかにぬり変えた。
テレビやVTRの画像を素材に、
自由なビジュアル・クリエイティブを楽しみたい人へ。
本格派のサウンド機能も装備して。
"AVC"＝オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。
富士通から、デビュー。


256色表示の場合


4096色表示の場合

A パソコンが、Audioになった。

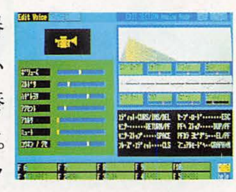
This isサウンド・クリエーション。
FM音源標準実装。

FM音源は、音の3要素(音程・音色・音量)のうち、従来のPSGではむずかしかった音色の制御をも可能にした、本格的シンセサイザ仕様。金管、木管、弦、打、鍵盤楽器などの楽器音に、さまざまなサウンド・イフェクトを加えて、77種類にものぼる音色データを内蔵しています。


ミュージックエディタ

ミュージック・シーンは、
MIDIなしには語れない。

シンセサイザのコンピュータ・コントロールは、もはや常識です。FM77AVは、オプションのMIDIアダプタにより、MIDI楽器に接続。プログラムを組んで、自動演奏させることができます。


サウンドエディタ

V パソコンが、Visualツールになった。

とてもパソコンとは思えない、
驚異の天然色グラフィックス。

FM77AVは、光の3原色〔Red(赤)、Green(緑)、Blue(青)〕を、それぞれ16段階にわたって輝度制御することにより、4096色を同一画面上に一挙に表示することに成功。これまでのどんなパソコンでも望めなかった、リアルで自然な発色をみごとに実現しました。



映像出力には、美しくクリアな画像をサポートするアナログ21ピンRGBインタフェースを採用しています。

富士通株式会社 ●OA営業統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211 お問い合わせは、次の富士通プラザまたは富士通マイコンスカイラブへ 一富士通プラザ ●丸の内 〒100 東京都千代田区丸の内1-6

富士通

スーパーインポーズで
オリジナルの映像をプロデュース。

コマンドひとつで、テレビやVTRの画像とパソコンの文字やグラフィックスがドッキング。自分だけの映像がつくれます。



自然観察記録などに利用

欲しい画像をピックアップ。
ビデオディジタイズ機能。(オプション)

テレビまたはVTRの画像を、320×200ドット、4096色にディジタル変換。ここと思った瞬間をリアルタイム(1/60秒)で本体にとりこむことができます。画像データを3.5インチマイクロフロッピィに保存しておけば、画質がおちる心配もありません。

※上記の機能は、専用テレビ(FMTV-151)使用時のみサポート。


画像の好きな部分を拡大・縮小して表示

C パソコンは、FM77AVになる。

AV機能を大幅に
パワーアップしたF-BASIC V3.3。

FM77AVのもつハード機能を全面的に支えているのが、このF-BASIC V3.3。グラフィックスは、320×200ドット4096色1画面のほか、640×200ドット8色2画面の2つのモードをサポート。スーパーインポーズ、ビデオディジタイズもコントロールします。また、サウンド機能としても、内蔵FM音源はもとよりMIDIインタフェースもサポートする、高度なAV BASICです。



専用LSI搭載で、
ハイスピード・グラフィックスを実現。

16ビットマシンの名作FM16βで注目をあびた直線補間・論理演算LSIを装備し、直線描画速度の飛躍的な向上をはかりました。グラフィックV RAMも、96KB確保しています。



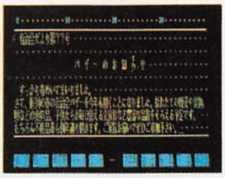
メインメモリは128KB。
最大192KBまで
拡張可能。

F-BASIC V3.3使用時のフリーエリアは、約56KBです。



JIS第1水準漢字
ROM標準実装。

ワープロや、データファイルの管理にもしっかり対応します。



時代の主流、3.5インチ
マイクロフロッピィ採用。

タフで、コンパクト。しかも320KB/ドライブ(両面倍密度)という高密度です。



コンテンポラリーなワイヤレスキーボード。
スリムなコンポスタイルのデザイン。

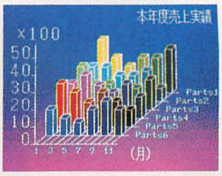
赤外線ワイヤレスキーボードが、レイアウトの自由度をぐんと大きくひろげました。

¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥89,800(カラーCRTテレビ-15)別売

FM77AV専用テレビ〈カラーCRTテレビ-15(FMTV-151)〉
- 2000文字対応の15インチカラーテレビ(リモコン付)
- アナログ21ピンRGB入力端子付きで鮮明なカラー画像
- FM77AVのビデオディジタイズ機能に対応する特殊仕様
- パソコンを使わない時はテレビに切り換えてご覧になれます(アンテナ工事費別)

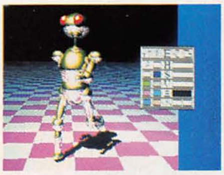
FM-7、FM-77の潤沢なソフト資産を継承。

F-BASIC V3.0 ROMを内蔵しているので、FM-7、FM-77の豊富なアプリケーションのほとんどを、充分に活用することができます。



AVの楽しさが満喫できるオプションソフト。

ポピュラーなフレーズが簡単に演奏できてしまうFM音源利用のシンセサイザソフト、ミュージックエディタ。いわば4096色の絵具箱、グラフィックエディタを用意しました。



AVの可能性をひろげるオプションハード。

ジョイスティック(インタフェース2ポート内蔵)、RS232C I/F、マウス、音声合成カードなど。



新・発・売

天然色パソコン

FM77AV

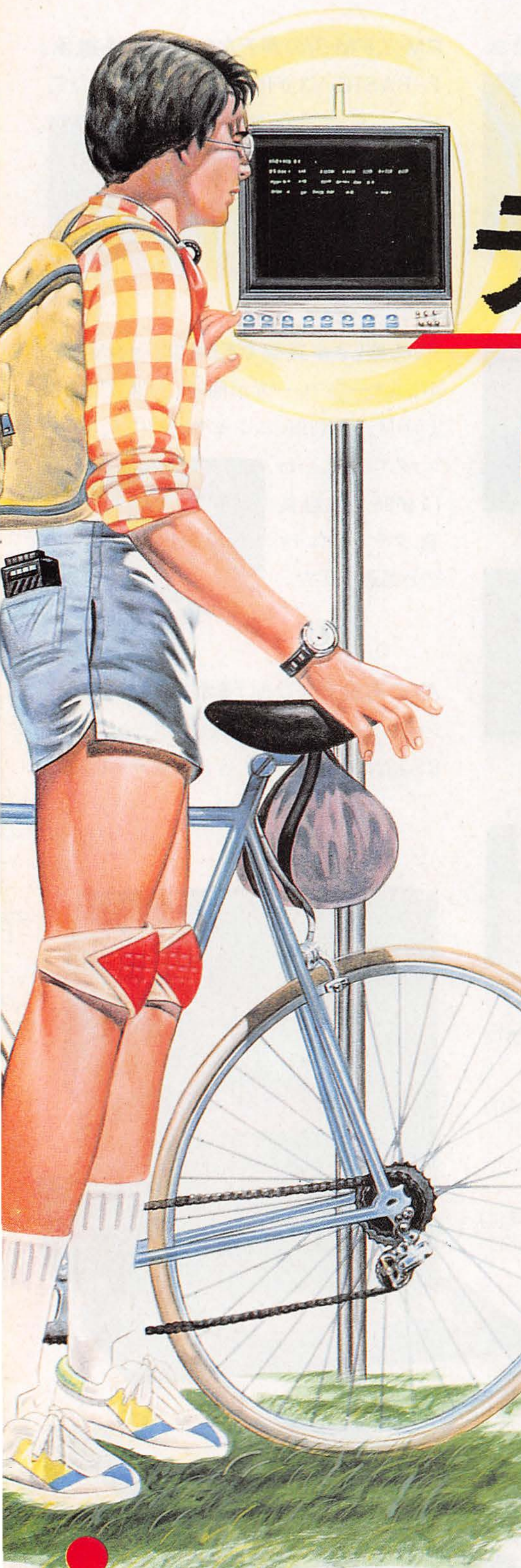
AUDIO & VISUAL

(東京中央ビル1F)☎03(215)0321 マイコンスカイラブ●秋葉原(03)251-1448●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476 ●仙台(0222)66-8711●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231●大阪(06)344-7628●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

品質を大切にする<技術の日立>

HITACHI

ディスプレイが



いま,パソコン通信がおもしろい

パソコン通信ホビーといわれる**BBS(電子掲示板)**や**電子メール**などのサービスを提供するデータベースの活動が日本でも本格化しました。パソコンホビィストばかりではなく,多くの人々がこの一つの社会ともいえるコミュニケーションの輪に参加を始めています。

BBSとは,会員がパソコンをホストコンピュータに電話回線を使って接続し情報を送信したり受信したりするものです。会員が送信した情報は全会員がパソコンを使って見ることができます。「私は……を趣味としています。仲間になりませんか。Eメール(電子メール)ください」,「……市のジャズ喫茶を教えてください」,「……市のパソコンショップはどこが良いでしょうか」,「プログラミングで……に悩んでいます。解決法を教えてください」,「新しく……のサービスを始めました。興味のある方はお立ち寄りください」などなど,情報収集や情報提供の場として,会員はこのBBSをいろいろな形で利用しているようです。

一方,電子メールとはBBSから発展した形で,特定の会員あてにメッセージを送信できるもので,BBSへ情報を求めてきた会員へ回答する場合などに使われています。もう,手紙はディスプレイやプリンタで出力して,すばやく読むことができる時代になってきたようです。

また,**通信ホビーデータベース**では,情報サービスとして,一般ニュースやパソコン関連ニュース,そして,映画,演劇の紹介や海外のパソコン界の話題提供などを実施しています。さらに,パソコンテクニカル情報や売ります!買いますコーナー,パソコンソフト提供コーナーなど,パソコンファンに向けたキメ細やかな情報提供も行なっています。近い将来には,電子ショッピングや各種催し物,交通機関の発券予約などのメディアとしても発展するのではないでしょうか。

パソコン通信へのターゲットマシン

パソコン通信へ鮮やかに対応するマシン。パソコン通信のために生れたパソコン。<S1>シリーズに新たにラインアップされたモデル15,そしてモデル45は,こんな表現が適切なパソコンです。たとえ,パソコンの

日立パーソナルコンピュータ S1



MB-S1/15
本体標準価格 148,000円

※写真中のカラーディスプレイ(C12-2121)とハイブリッドホン(HP-12)は別売です。

HUMANICATION

●カタログをご希望の方は,資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上,〒105東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

ポストになった。



初心者でも気軽に通信ホビーを楽しんだりデータベースの情報を利用できるように数々のアイデアをもり込んでの新登場です。「パソコン通信からパソコンとのつき合いを始めませんか」これが日立の設計者からのメッセージです。それほど気軽に通信ホビーデータベースや商用データベースへのアクセスができてしまうマシンなのです。

EEPROM搭載 プリセットメニュー，オートログオン実現

電源ONで表示されるメニュー画面にご注目ください。Tele Starなど国内で開設されている代表的な通信ホビー向けデータベースや，THE SOURCEなど海外をも含めた商用データベースを10種類ピックアップしたデータベースメニューがまず立ちあがります。このメニューにある各データベースへの通信諸条件はすでに設定済。ユーザーは固有のIDコードやパスワードを追加設定するだけでオートログオンや※オートスタートが実現します。この機能は，〈S1〉が通信ソフトを書き込んだROMのほかにEEPROMを搭載し実現しています。電気的に書き込み記憶させることができるEEPROMにデータベースへの個別のアクセス手続きデータを書き込んであるわけです。EEPROMの性格上，書き込まれたデータは容易に変更することができ，電源を切ってもデータは保管されます。したがって，将来，データベースが通信条件の変更を行なってもすぐに対応することができるわけです。



通信が楽しくなる充実の機能

- 10種類のデータベースへの通信諸条件が設定済のプリセットメニュー方式
- 同時に3メニューまでユーザーが登録できるフリーセットメニュー
- ※オートスタート，※オートダイアル，オートログオン機能
- 40字×25行と40字×20行の選択ができる漢字表示
- プリンタエコーバック。ファイル送・受信。ステップ送信。ファイル編集。オフライン出力
- 漢字ROM標準搭載
- パソコン機能サポート

※オートスタート，オートダイアルは別売のハイブリッドホンまたは近日発売のモデムカードが必要です。

オートログオン機能の 通信パソコン



MB-S1/45
本体標準価格 298,000円

生活と技術をむすぶ
日立家電

日立家電販売株式会社 TEL(03)502-2111
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)

資料請求券 S1-B2


National
※画面は近日発売予定のユニペイントで作成したものです。
National
National
CCD
HQ
（別売カラーテレビ TH15-M5G 標準価格99,800円）
（別売マックロードムービーM3 NV-M3 標準価格 298,000円）
映像をアートする人のビジュアル・パソコン

ディジタイズ機能とスーパーインポーズ機能を内蔵。VRAM128kB実装。映像アートの必需品です。

ディジタイズ機能内蔵。ビデオやテレビの画像を、アートの素材にする。

映像アーティストのために、ディジタイズ機能を内蔵。テレビやビデオの動画を静止画像としてVRAMに取り込むことができます。取り込んだ画像を素材に、テレビはカンバス気分。コンピュータグラフィックスの、新しい世界が広がる。

スーパーインポーズ機能内蔵。画像を合成すれば簡単にアートできる。



映像アーティストの次のステップのために、スーパーインポーズ機能を内蔵。ビデオやテレビ、ビデオディスク画像にもパソコン画像を合成できます。自分で描いたグラフィックと自分が撮った映像が、まったく新しいイメージでひとつになる。

VRAM128kB実装。ビデオグラフィックソフト付属ですぐにアートできる。

VRAMには、強力128kBを実装。ディジタイズもスーパーインポーズも存分に楽しむことができます。付属のビデオグラフィックソフトで、ペイント、映像編集、テロップなども、アイコンを見ながら自由自在。ディジタイズした画像をモザイク、ワイプ、リバースすれば、オリジナル映像アートができあがる。

ボールマウス付きキーボード採用等、使う人にうれしい機能いっぱい。



●ボールマウス付きキーボード採用。付属ソフトのあらゆる操作は、ボールマウスを動かすだけ。●RGB(21ピン)・ビデオ・RF出力を内蔵。ご家庭のテレビで楽しめます。●ヘッドホン端子付き。●キーボードはスイッチ操作で、50音配列からJIS配列に切り換え可能。●JIS第一水準漢字ROM内蔵。●2つの標準スロットの他に、3つの専用スロットでオプションボードを本体内に実装可能。●512×212ドットモードで512色中16色、256×212ドットモードで256色同時表示。●入力切り換え、音量調整などテレビコントロール可能(TH15-M5G使用)。

ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

FS-5500F2 標準価格 **228,000円** (3.5インチ フロッピーディスクドライブ2基)

FS-5500F1 標準価格 **188,000円** (3.5インチ フロッピーディスクドライブ1基)

▶写真は、FS-5500F2とカラーテレビ(TH15-M5G 標準価格99,800円)とマックロードムービーM3(NV-M3 標準価格298,000円)の組み合わせです。▶付属品:RFケーブル、映像ケーブル、音声ケーブル、TVコントロールケーブル、ビデオグラフィックソフト、JIS配列カナシール、取扱い説明書、リファレンスマニュアル(MSX2用)、DISK BASIC/DOS説明書、付属ソフト説明書
▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合は RGBマルチケーブル(別売CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。

(新発売)

松下電器

MSX2

※商品の仕様は変更することがありますので、ご了承ください。



FS-5500F2(本体)

(キーボード)

誕生。

▶お支払いにはナショナルクレジットもご利用ください。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株)情報機器部 MBM係まで。MSX2 はマイクロソフト社の商標です。



ワープロ作家にも、なれそうだ。

これからのMSXの3条件を備えた、マルチ機能増殖機。

これは、マルチ人間へのパスポートだ。これからのMSXの必要条件、①3スロット装備。(標準スロット×2＋サイドスロット)、②RGB出力装備※③RAM64KB実装、をすべて満たし、発展性を一段と高めたYIS503 II。しかもヤマハの超LSI技術でハイコストパフォーマンスを実現し、新登場。MSX仕様のソフトがすべて使えるのはもちろん、独自のサイドスロットに各種ユニットを装着して、個性的専用マシンに変身。例えば、漢字ワープロユニットで日本語ワープロに。各種応用ソフトで、機能も実用性もさらに向上します。

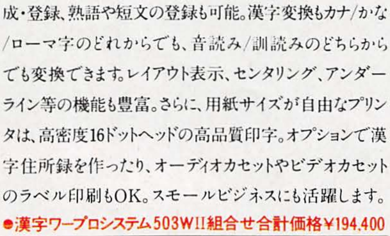
カンタン操作で、楽しいワープロ。

word processing system 503W II

サイドスロットに漢字ワープロユニットを装着。たちまち本格的日本語ワープロにシステムアップします。JIS第一水準の漢字を含む3,564字種が使え、さらに特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能。漢字変換もカナ/かな/ローマ字のどれからでも、音読み/訓読みのどちらからでも変換できます。レイアウト表示、センタリング、アンダーライン等の機能も豊富。さらに、用紙サイズが自由なプリンタは、高密度16ドットヘッドの高品質印字。オプションで漢字住所録を作ったり、オーディオカセットやビデオカセットのラベル印刷もOK。スモールビジネスにも活躍します。

●漢字ワープロシステム503W II組合せ合計価格¥194,400

YIS503II(本体)¥59,800、漢字ワープロユニットSKW-01 ¥39,800、熱転写プリンタPN-01¥89,800、プリンタケーブルCB-01¥5,000



●DISKサポート版日本語ワープロユニットSKW-05 ¥49,800(新発売)

最先端のデジタルシンセだ。

music system 503M II

MSXが、アッという間にデジタルシンセに。46の楽器音、効果音から同時に2音色。6つのリズムパターンから1つを選んで、本格的デジタルシンセに。さらに楽譜入力の自動演奏もOK。オプションでプレイカードの演奏や音声合成もOK。

●ミュージックシステム503M II組合せ合計価格¥117,200

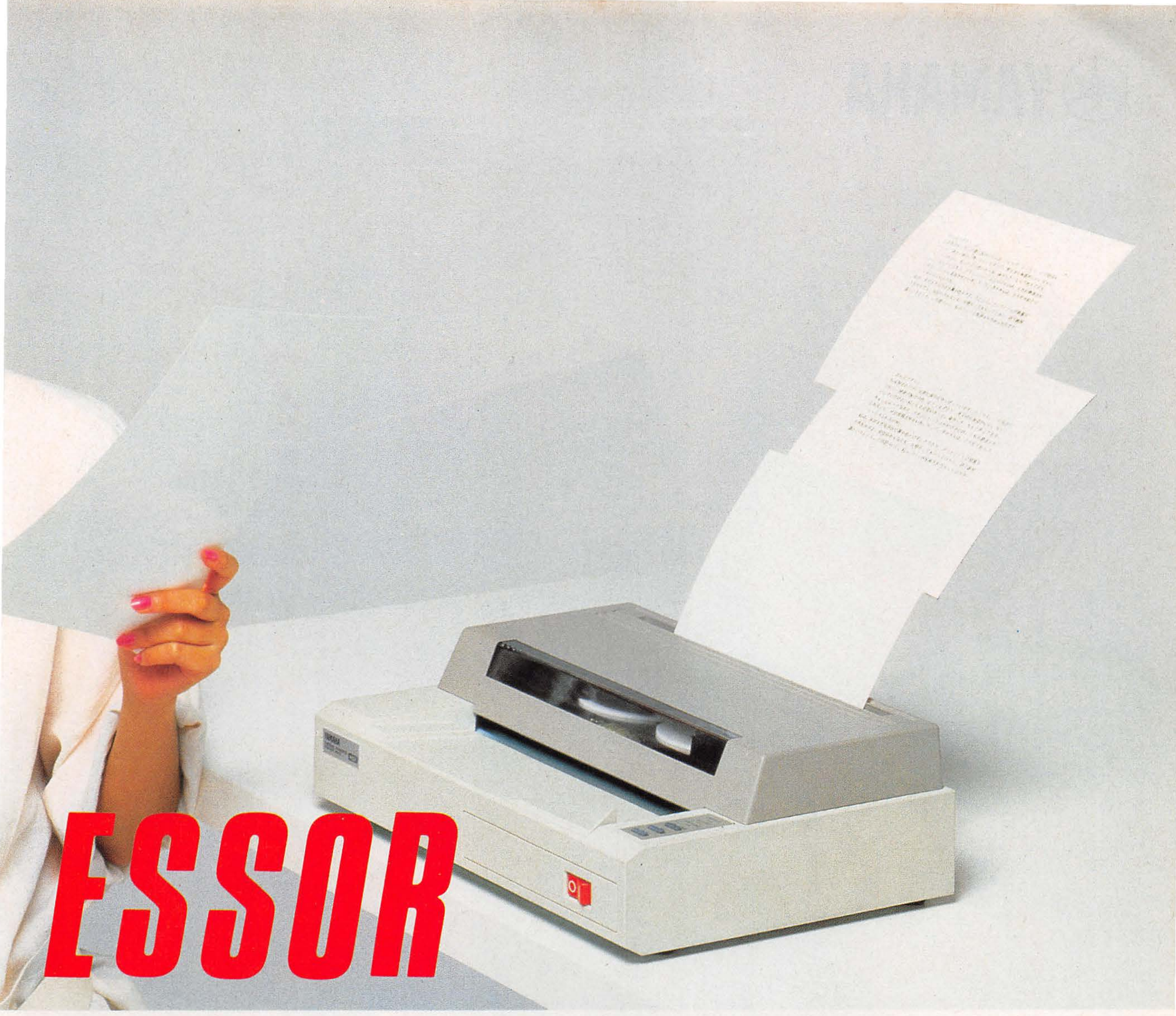
YIS503II(本体)¥59,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01¥19,800、ミュージックキーボードYK-20¥29,800、FMミュージックコンポーザYRM-15¥7,800



●DISKサポート版FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800も新登場。

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

※RGB出力の使用には、別売RGBケーブルRC-01 ¥5,500が必要です。　●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。



ヤマハNEW MSX、登場。

TV画面は、僕らのキャンバス。

graphic system 503GII

素晴らしいコンピュータ・グラフィックスの世界を、マウスを使って簡単に楽しめます。豊富な機能を活用して高度なテクニックも思いのまま。ブロックパターンやブロック文字等も内蔵して、自由に使えます。作成画面は、ディスク※にも記録可能。ディスク上の画面データは、DISK-BASICで活用可能。

●グラフィックスシステム503GII組合せ合計価格¥80,400

YIS503II(本体)¥59,800、MSXマウスMU-01¥12,800、グラフィックアーティストGAR-01¥7,800



※ディスクドライブは、オプションです。



●マウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

ホームパーソナルコンピュータ YIS503II

(ワイズ)

MSX

RAM 64KB

RGB VIDEO RF

NEW 本体価格 ¥59,800

●新世代マシン MSX2も新登場 YIS604 128 (RAM128KB+VRAM128KB) ¥99,800

MSX Ver.1の可能性を追求したマークIIモデル。

①2つのカートリッジスロットにヤマハ独自のサイドスロットを搭載。計3スロットの優れた拡張性。②RGB出力+ビデオ、RF出力装備。③RAM64Kバイトの大容量。

●256×192ドット16色32枚のスプライト機能。●8オクタープ3重和音。●アングルアジャスタも装備して、使いやすいステップスカルプチャータイプのキーボード。

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ● MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社 AY-XI 係まで。

YAMAHA


ブラックダイナミズム。ヤマハMSX2。
YAMAHA HOME PERSONAL COMPUTER
YIS604/128

ホームパーソナルコンピュータ

YIS604/128

MSX2　RAM 128KB ＋ VRAM 128KB

本体価格　￥99,800
(パソコン独習ソフト付)

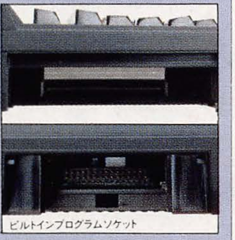
●写真のマウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。



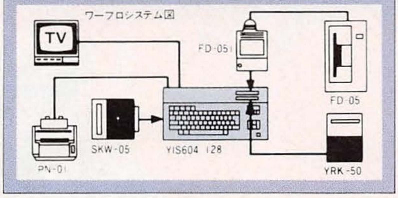
●MSXマウスMU-01 ￥12,800●大容量1Mバイト両面倍密マイクロフロッピーディスクドライブFD-05 ￥64,800●FDインターフェースケーブルFD-051 ￥25,000 ※フォーマット時は720KB

拡張性に、大きな差。ヤマハ独自の
3スロット＋1ソケット

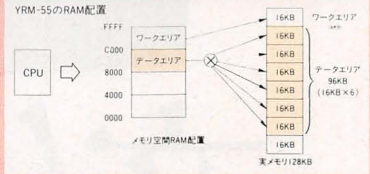
各種ユニットに対応するヤマハ独自のサイドスロットと2つのMSX標準スロット。この3スロットが豊富なソフトウェア、周辺機器にパワフルに対応。これからのパソコンには不可欠なディスク対応など、優れた拡張性を実現します。例えばサイドスロットにDISK日本語ワープロユニット(SKW-05)を、2つのカートリッジスロットには新発売文節変換カートリッジ(YRK-50)とディスクインターフェイスを接続。すると、文節変換、外部熟語登録、さらにディスクの活用も可能なワープロ専用マシンに変身。また、3スロットに加え、独自のビルトインプログラムソケット装備。新発売のグラフィックエディタ、ザ・ペインタなど各種ROMパックに対応し、知的アミューズメントの世界を拡げます。まさに群を抜く拡張性です。



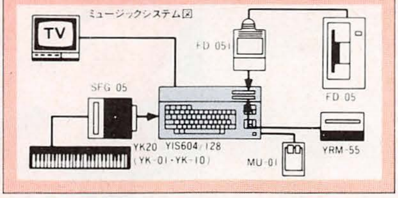
ビルトインプログラムソケット



メモリマッパで情報量に大差
128KBのメインRAM



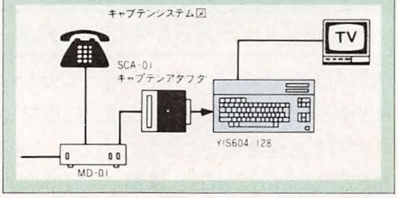
メインRAM128KB。この16bitパソコン並のメモリをフル活用するために採用されたメモリマッパ方式。これは8bitCPUのアドレス空間、64KBを16KBずつの4ページに分割し、ページ単位で実際のメモリデバイスに割り当てるというもの。この画期的な方法によりメモリを自由に使いこなすことができます。例えばミュージックシステム。膨大な音楽情報の処理には広大なメモリが必要です。FMサウンドシンセサイザユニットII(SFG-05)と新発売FMミュージックコンポーザII(YRM-55)を接続し、その機能をフルに発揮(ディスクと接続)させる場合には、データ量はマッパのない64KBのMSX2に比べ約6倍と飛躍的に増大。情報量に大きく差が出ます。



ホーム・インテリジェント・ターミナル
キャプテン対応、実現



情報センターと自宅を結んで多彩な情報交換ができる双方向画像通信メディア、キャプテンシステム。このニューメディアの核とも言えるシステムにYIS604/128が対応。新発売のヤマハMSXキャプテンアダプタ(SCA-01+MD-01)とドッキングすることにより、一気にキャプテンターミナルへと進化します。その機能は家庭用端末の上級仕様"ランク2"に対応。キャプテンの情報をもれなく表示でき、メモリ機能、メロディ機能ももちろん装備。その上、プリンタへのハードコピー、マイクロフロッピーディスクへの画像記録、マウスによるイージー操作など、パソコンならではの拡張性も抜群です。さあ、時代を先取り。MSXパワーが全開です。



新開発VDP/VRAM128KB実装　128KBというVRAMを搭載。同時256色表示など、桁違いの能力を実現。

Ver. 2. 0のMSX-BASIC搭載　48KBに拡張され、さらに多機能、高性能になりました。

3種の画像出力標準装備　アナログ※RGB対応で高度なグラフィックが楽しめます。ビデオ、RF出力も装備。

使い易さも性能。風格のブラックフェイス　キーボード、その他細部まで、操作性が優先されています。

「パソコン独習ソフト」付属　ビルトインプログラムソケットに収納すれば、操作の基本を学ぶことができます。

※RGBTV(21P)と接続する場合はRGBケーブル(RC-01 ￥5,500)をご使用ください。

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:256KB(メインRAM128KB＋VRAM128KB)●ROM:48KB(MSX-BASIC Ver.2.0)●表示能力:最大80文字×24行●グラフィック機能:512×212ドット(ビットマップ、512色中16色、2ページ)/256×212ドット(ビットマップ、同時256色、2ページ)他●サウンド機能:8オクターブ3重和音＋1効果音●カレンダ時計:リアルタイマ(バッテリーバックアップ)●マウス:汎用I/Oポートにてサポート●付属ソフト:パソコン独習ソフト(ROMパック)

新登場のソフトが、また世界を広くする。

FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800
FMミュージックコンポーザII YRM-55 ¥9,800 NEW
ディスク日本語ワープロユニット SKW-05 ¥49,800
文節変換カートリッジ YRK-50 ¥25,800 NEW
ザ・ペインタ YRG-01 ¥15,800 NEW
ザ・ペインタ(マウス付) YRG-01M ¥25,800 NEW
MSXキャプテンアダプタユニット SCA-01 ¥40,000 NEW
キャプテンモデム MD-01 ¥98,000 NEW

※キャプテンシステムの設置工事は資格を必要とします
無資格で工事することは禁じられていますので、ご注意ください
※キャプテンアダプタユニット・モデムの価格に工事費は含まれません。

●上記の製品のお求めは、もよりの電気店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。
●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL03(255)4487 大阪 TEL06(251)0535 ●MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

MITSUBISHI

4つの機能を1つにした三菱統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」付属。

ワープロ、カルク、グラフィック、通信の4つの機能を自由に組合わせて使用できるMSX2用三菱統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」。ワープロ機能で作成した文章にグラフィック機能で描いたグラフィックスをドッキングし、通信機能で送受信するなど、まったく新しい使い方が可能です。しかもMSX-DOS上で動作しますので、今後登場するMSX-DOS上の他のソフトとデータを共有することもできます。



大容量1MB3.5インチフロッピーディスクドライブ搭載。

数値データや画像データを大量に処理したり、ワープロ文章を個人ファイルとして大量に保管するなど、さまざまな発展性を秘めた大容量1MB(フォーマット時720KB)3.5インチフロッピーディスクドライブを搭載。しかも1ドライブのmodel 1、2ドライブのmodel 2と選べる2タイプがそろいました。

余裕のメインRAM 128KB、最高級のビデオRAM 128KB装備。

大容量128KBのメインRAMが、メモリマッパとメモリディスク機能でフルに活躍。高度なビジネスソフトにも充分対応します。またビデオRAMもMSX2最高の128KBを装備。256色同時表示ビットマップモードをはじめ、MSX2の魅力的な高精度グラフィックスを余すところなく表現します。

AVボード(近日発売)装着可能な三菱独自のビジュアルインタフェース装備。

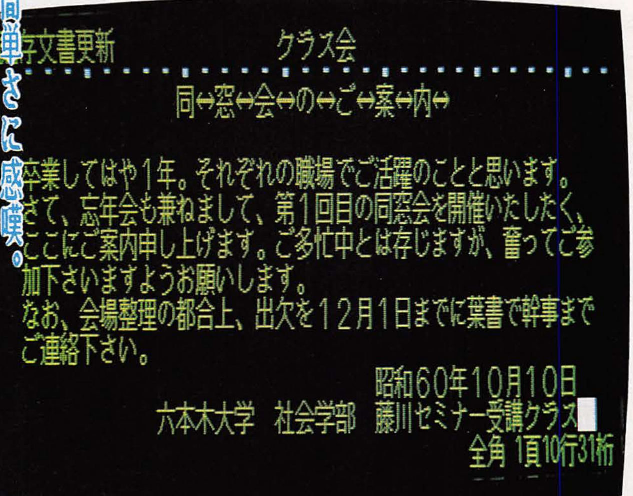
デジタイズ、スーパーインポーズ、テロップ、サウンドミキシングの4つの機能を持つAVボードを装着すれば、ビジュアル/サウンド操作が自由自在。しかも、デジタイズなど3つの機能はメルブレーンズ・ノートのグラフィック機能でコントロール可能。ビデオ編集やオリジナルビデオ作成などが実現できます。

- ●JIS第1水準漢字ROM内蔵。
- ●RS-232Cインタフェース内蔵(model 2)。

簡単さに感嘆。
幹事のための
漢字ワープロ。

ワープロ機能

3万語の辞書を持ち、文節変換を実現。しかも、文章中に絵や表を自由に挿入できます。



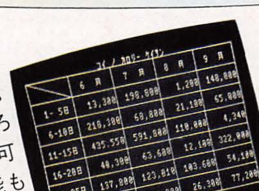
文化系の
パソコン必修



カロリー計算もカルクこなす。
池の鯉の太りすぎには、
気をつけましょう。

カルク機能

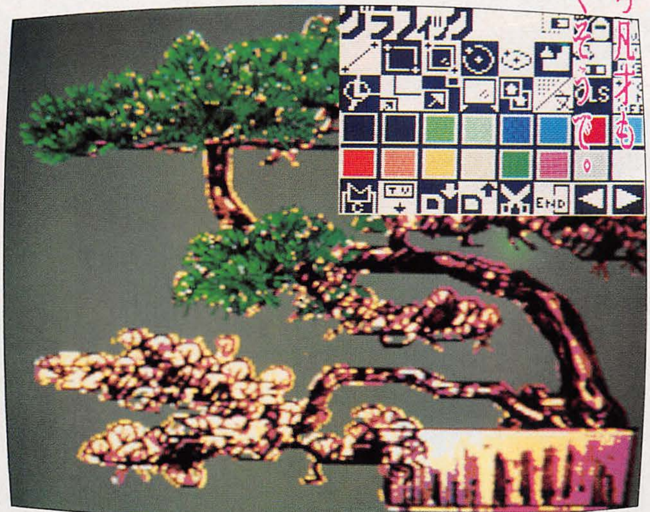
四則演算はもちろん関数まで使用可能。再計算機能もあり、スピーディに表計算を行なえます。



高度なグラフィックスが
自由自在。
このごろ凡才も
絵を描くそうで。

グラフィック機能

25種類の描画コマンドを持ち、マウスもサポート。高精度グラフィックスを簡単に描けます。



パソコン

4課目をクリア。



通信機能

漢字をサポートし、見やすい文章通信を実現。そのうえ、画像通信もできます。

●写真は、ML-G30model 2、ダブルRGBテレビ(14C350)の組合わせ例です。



Melbrain's

三菱ホームコンピュータ



ML-G30 model 2…標準価格208,000円
model 1…標準価格168,000円

- ●1MB3.5インチFDD搭載(model 1:1基、model 2:2基)
- ●統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」付属
- ●メインRAM 128KB/ビデオRAM 128KB装備
- ●RS-232Cインタフェース内蔵(model 2)
- ●漢字ROM内蔵 ●色:ブラック/ホワイト

拡張性に優れたグラフィック・マシン



ML-G10……………………標準価格98,000円
- ●グラフィックエディタ「アートペーパー」内蔵
- ●メインRAM64KB/ビデオRAM 128KB装備

主な周辺機器

ダブルRGBテレビ	14C350	¥ 118,000
16ピン熱転写プリンタ	ML-70PR	¥ 54,800
AVボード	ML-35AV(近日発売)	¥ 20,000
マウス	ML-11MA	¥ 12,800
モデム電話	PCT-1	¥ 98,000
拡張用1MB3.5インチドライブ(model 1用)	ML-30FP/ML-30FPW	¥ 39,800
RS-232Cボード(model 1用)	ML-21RS(近日発売)	¥ 16,800

■商品に関するお問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキに雑誌名を記入のうえ、〒370-04群馬県新田郡尾島町岩松800三菱電機群馬製作所メルブレーンズ係へ。■ML-G30/G10には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえお受取りになり、大切に保存してください。 MSX2、MSX-DOSはマイクロソフト社の商標です。

三菱電機株式会社



■独立関数キーで使える、充実の65関数
あらゆる分野の科学技術計算に応える、豊富な65関数を内蔵。しかも独立関数キーですから操作性も抜群。10進↔16進や直線回帰などプロフェッショナルの高度な要求にも、幅広くお応えします。

■ワイドで見やすい、24桁大型表示
長い数式やプログラムもラクラク入力。計算結果も一目でわかります。データ入力にも、ゲームにも、うれしいワイド表示です。

■持ち運びに便利。ハードタイプのコンパクト設計
液晶表示部と関数キー部を分離したコンパクト設計ですので、使う時は大きく、使い終れば小さくたためます。しかも、ハードタイプのボディで内部をしっかりガード。

■繰り返し計算に威力、数式記憶機能
複雑な関数計算も、数式をあらかじめ記憶(最大62文字)させておけば、変数の値を入力するだけで答が求められます。プログラミングなしで使える便利な機能です。

■幅広い応用が可能、強力BASIC言語
関数機能、データバンク機能とリンクするパワフルなBASIC言語搭載。RAMも4KBと必要十分。便利な10分割プログラムで、複数のプログラムも同時に記憶します。

■多種多様に使える、データバンク機能
公式や定数、規格値、さらに電話番号やスケジュールなど、文字や数字を記憶します。必要な時にすぐに情報が呼び出せる使い方多彩の機能です。

■仮想コンピュータCOMP-Xをシミュレート、アセンブラ(CAP-X準拠)機能
情報処理技術者試験に出題されるCAP-Xを想定して作られたアセンブラ機能を内蔵。仮想コンピュータCOMP-Xを実際にシミュレートすることができる画期的な機能。国家試験突破に威力を発揮します。

●大きさ〈開いて〉幅142、奥行142、厚さ9mm、〈閉じて〉幅142、奥行71、厚さ18mm ●重さ157g(電池込み)

便利さ広がるオプション群
●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500 ●カセットインタフェイスFA-5 ¥4,500
●プリンタケーブルSB-2 ¥3,500

登場 スーパーポケット・コンピュータ FX-780P 新発売

(付属品:操作マニュアル、アセンブリ言語入門書) ¥22,800

●データバンク機能内蔵。
さわって覚えるBASIC入門機。



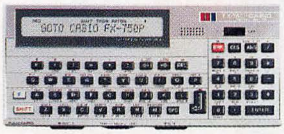
新発売
PB-80 ¥7,900

●2スロットの「RAMカード」方式採用。
使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500Ⓕ ¥24,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。
高度な科学技術計算もらくらくOK。



ワンキー関数
FX-750P ¥24,800

●最大32KBの大容量、豊富な51関数機能。



PB-770 ¥39,800(本体価格)

CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。
CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいろいろ。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●**入会方法**:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●**特典**:CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。 ●**宛先**:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

EPSON

プリンタはエプソン



カートリッジで各種パソコンに簡単対応。高性能・低価格を極限まで追求した、9ピン・80桁プリンタ。

●ESC/P版、FM版、PC版、X1版、JX版の各機種用カートリッジ(各¥6,000)、PC対応漢字ROMカートリッジ(¥13,000)を用意。●最高100字/秒の高速印字。●18×12ドットのNLQ(高品位)文字も印字できます。●便利なカットシートフィーダ(#8338・¥10,000)を用意。●英文ワープロなどに効果的な自動ジャスティファイ(自動左右桁ぞろえ)機能も装備しています。●本体価格¥56,800

普及型ドットマトリクスプリンタ エプソン **SP-80**

用途で、機能で、信頼性で。

ビジネスからパーソナルまで威力を発揮。本格派の24ピン・80桁漢字プリンタ。

●書体は美しい明朝体。ワープロ文書にも手軽に使えます。●4倍角、縦2倍角など豊富な漢字印字モードを装備。●抜群の信頼性・耐久性を誇り、コンパクト設計、しかも経済価格。●英数・カナ文字120字/秒、漢字40字/秒・高速設定時80字/秒の高速印字。●カットシートフィーダを、15,000円で用意。●ESC/Pを標準装備。さらにPC・FM・X1各対応プリンタカートリッジで簡単に各種対応機に変身。●PC対応プリンタカートリッジ¥12,000、PC対応プリンタカートリッジII・FM対応プリンタカートリッジ各¥13,000(新発売)、X1対応プリンタカートリッジ¥14,000(新発売)。●本体価格¥147,000

ドットマトリクス漢字プリンタ エプソン **VP-80K**



※写真はカットシートフィーダ(¥15,000)を装着したものです。

選ぶなら、エプソンプリンタ。



ボディカラー:レッド/グレー

MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。



※コナミ株式会社の「けっきょく南極大冒険」の画面を「ちゃっかりコピー」を使ってプリントアウトしたものです。

カラフルなディスプレイ画面を簡単コピー。MSX対応カラープリンタ プリントアイリスPI-40。

●世界初!インクドット方式により、インクリボン不要。まったく新しい機構が、高解像度・高印字品質を実現。●メンテナンスも容易で、サイズもコンパクト。●7色の表現ができるので、レポートや書類にカラーでグラフが描けます。●ROMカートリッジ「ちゃっかりコピー」を使えば、ディスプレイ上の画面を簡単にプリントアウトできるので、ゲームの得点の記録や自分で描いた絵が印刷できます。

(注)市販されているソフトウェアの中には一部使用できないものもありますので、ご注意ください。

インクドットカラープロッタプリンタ エプソン **プリントアイリス**

●本体価格¥39,800●ちゃっかりコピー(オプション)¥12,000

●エプソンのプリンタは、ESC/P™のもとにターミナルプリンタ・コントロールコード体系の世界統一規格を提唱し製品開発されています。

エプソン販売株式会社 ●本社/〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱6109号 ☎(03)348-7121㈹
■ショールーム/新宿NSビル5階 ■支店・営業所:●東京(03)348-6801 ●中央(03)258-4841 ●大阪(06)365-5071 ●大阪南(06)632-3353 ●札幌(011)222-2821 ●秋田(0188)32-4002 ●仙台(0222)63-3691 ●長野(0263)36-7251 ●新潟(0252)43-8515 ●名古屋(052)962-7001 ●金沢(0762)62-3216 ●広島(082)262-5181 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717
セイコーエプソン株式会社 長野県諏訪市大和3-3-5 ●詳しい資料のご請求は、お手数ですが、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、エプソン販売株式会社までお申込みください。

SP・VP・PI
資料請求券
マイコンBASIC
マガジン

お申し込みはお近くの「ツクモ通販センター」へ

進・入学おめでとう

創立24周年記念

ツクモはどど〜ん

FM-NEW 7 創立記念セット

台数限定

注番BM 3-1

FM-NEW 7 ……………………………¥99,800
CU-14F 1（ケーブル付）………………¥64,800
データレコーダー…………………………¥12,800
α-7（ジョイスティック I/F）………¥ 7,500
ジョイスティック…………………………¥ 3,800
合計定価 ¥188,700

＊CU-14F 1はシャープの14インチ2000文字モニター、ブラウン管はファインピッチハイコントラスト、ドットピッチ0.45です。

記念特価 ¥84,800

クレジット例 送料 ¥2,000別	頭金	1回目	2回目以降
	なし	¥8,580	¥7,700×11回

創立記念☆台数限定

FM-NEW 7 定価 ¥99,800
BM 3-N7 **記念特価 ¥47,800**

FM-77 L2 定価 ¥193,000
BM 3-77 **記念特価 ¥98,000**

FM-77 L2 特選セット

注番BM 3-2

FM-77L2 ……………………………¥193,000
CU-14F1 ……………………………¥64,800
（シャープ） 2000文字モニター DP 0.45
α-77（ジョイスティック I/F）…………¥ 7,500
ゲームパック（12種入り）………………サービス

合計定価 ¥265,300
特 価 ¥124,800

クレジット例 送料 ¥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥8,016	¥6,000×23回

MSX スペシャル

☆ジョイスティックサービス中!!

ヤマハ (64k)
YIS-503II 注番BM 3-41 定価 ¥59,800 **特価 ¥4?,800**

ヤマハ (128k)
YIS-604 注番BM 3-42 定価 ¥99,800 **特価 ¥8?,800**

ナショナル（ワープロパソコン 64k）
FS-4000 注番BM 3-43 定価 ¥106,000 **特価 ¥78,800**

FM77 AV 特選セット

注番BM 3-3

FM-77AV 2 ……………………………¥158,000
FMTV-151 ……………………………¥89,800
TS-M2D（3枚）………………………¥ 4,050
ゲームパック12種入り……………………サービス

合計定価 ¥251,850
現金特価 ¥189,800

クレジット例 送料 ¥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥10,666	¥9,700×23回

現金書留申込書 BM3係

フリガナ ご住所 〒	
フリガナ お名前	
注文番号	自宅電話
セット名	セット価格
送　料	合計金額

通信販売の申し込み方法

入金しだい全国発送致します。
※セットの場合の梱包送料費は¥2,000です。

1 現金書留でご購入の際は、左記用紙を同封の上、下記の住所までお送り下さい。
送り先
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135
九十九電機㈱ BM3係

2 銀行振込でご購入の際は必ず振込前に商品名等をお電話でお知らせ下さい。

3 クレジットでご購入の際は、クレジット用紙をこちらからお送りします。

通信販売部 ☎ 03-251-9911
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号

振込先
富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

広告以外の他メーカー、他機種も取り扱っております。

記念特価でお待ちしています!!

特価商品についてはどしどしお問い合せ下さい。

もうと春ですよセール中

2/10〜3/10

創立記念 X1F セット(台数限定)

わんぱくセット

注番BM 3-5

CZ-811C …………………… ¥89,800
14インチ 2,000文字モニター
…………………………………… ¥64,800
ジョイスティック……… ¥ 3,800
オリジナルソフト3本… ¥ 9,800

合計定価 ¥168,200

特価 ¥89,800

クレジット例　送料 ¥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥8,580	¥8,200×11回

TVが見れる よくばりセット

注番BM 3-6

CZ-811C …………………… ¥89,800
CZ-811D…………………… ¥89,800
ジョイスティック……… ¥ 3,800
オリジナルソフト3本… ¥ 9,800

合計定価 ¥193,200

特価 ¥129,800

クレジット例　送料 ¥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥6,966	¥6,300×23回



PC-8801mkII FR スペシャルセット

注番BM 3-7

PC-8801mkII FR(M-10) ……………………… ¥99,800
JA-551(X1台ケーブル付) ……………………… ¥65,000
CU-14F1 ………………………………………… ¥64,800
(シャープ) 2000文字 ケーブル付
α-88(ジョイスティック I/F)+ジョイスティック‥ ¥ 8,600
TS-2D(3枚) ……………………………………… ¥ 5,100
ディスケットケース……………………………… サービス
ゲームパック(11種入り)………………………… サービス

合計定価 ¥243,300

特価 ¥129,800

クレジット例　送料 ¥2,000別

1回目	2回目以降	ボーナス加算
¥6,966	¥6,300×23回	なし
¥6,066	¥4,600×23回	¥10,000×4回

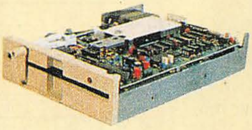
PC-8801mkII・SR・FR用 増設ドライブ

National

JA-551

注番BM 3-8

保証付



PC-8801mkII-FD1と同等品

定価 ¥60,000

特価 ¥24,800

送料 ¥1,000

※FRをお持ちの方はケーブル(ディスク1台につき1本。特価¥2,000)が必要です。

ツクモ各店へお問い合わせ下さい。

ニューメディアプラザ ツクモ 札幌
☎011-241-2299 (営)AM10:30〜PM7:30 (休)毎週木曜

名古屋各店

1 号 店 ☎052-263-1655
2 号 店 ☎052-251-3399
(営)AM10:00〜PM7:00
(休)1号店 毎週月曜
2号店 毎週水曜

秋葉原各店

ニューセンター店 ☎ 03-251-0987
5 号 店 ☎ 03-251-0531
7 号 店 ☎ 03-253-4199
8 号 店 ☎ 03-251-0099
(営)平 日 AM10:00〜PM7:00
日・祭 AM9:30〜PM6:30
(休)毎週木曜 第3水曜

九十九電機

AM10時からPM10時まで受付けています!

ツクモ通販センター

九十九電機は創立24周年の元祖専門店。生まれたときからの秋葉原っ子です。マイコン、通信機大好きのメカ狂が集まってお店をつくりました。そうしてもう24年。ツクモのスタッフが自信を持っておすすめする商品ばかりです。直接お会いできないお客様。お近くの「ツクモ通販センター」へお申し込み下さい。

東 京 ☎	03-251-9911	大 阪 ☎	06-365-5691
仙 台 ☎	0222-63-0791	広 島 ☎	082-223-2741
福 島 ☎	0245-24-1491	福 岡 ☎	092-474-8521
新 潟 ☎	0252-73-9911	名古屋 ☎	052-251-1199
金 沢 ☎	0762-62-3611	札 幌 ☎	011-241-2299
松 本 ☎	0263-36-0199	但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄	

J&P ソフト通信販売

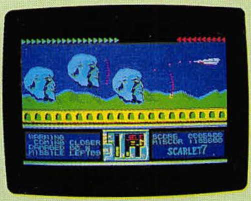
全国どこでも
無料配達



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&P メールショッ

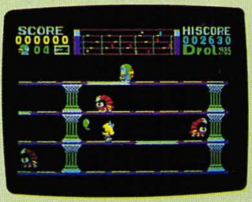
■スカーレット7
ソフトプロ



孤立した工作部隊を救出せよ。2035年夏、スカーレット7は赤い地獄を見た。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥3,800	B3-1

■ドロール
ソフトプロ



ブローダーボンド第4弾、君はロボットのドロール君、エミリーちゃんを助けに行くが激しい闘いが待っている。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII/SR	5″2D	¥6,800	B3-2
PC-8801/mkII/SR	テープ	¥4,800	B3-3

■デゼニーワールド
ハドソン



ついに完成した「デゼニーワールド」テーマソングの入ったサウンドカセット付。スリル／冒険／笑い／ショッキングな旋風を巻き起こす。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801mkIISR	5″2D	¥6,800	B3-4

タイトル	ロードランナー	ザナドウ	テクザー	任天堂のゴルフ	エキサイトバイク
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	ソフトプロ	日本ファルコム	スクウェア	ハドソン	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥7,800(5″2D)	¥5,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	B3-5	B3-6	B3-7	B3-8	B3-9

タイトル	チョップリフター	リザード	スペアチェンジ	ザナドウ	軽井沢誘拐案内
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	ソフトプロ	クリスタルソフト	ソフトプロ	日本ファルコム	エニックス
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,800(ソフト)	¥4,800(テープ)	¥6,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B3-10	B3-11	B3-12	B3-13	B3-14

タイトル	ハイドライド	爆走バギー一発野郎	チャンピオンプロレススペシャル	東京ナンパストリート	バルーンファイト
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	T&E	ボーステック	マイクロネット	エニックス	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,200(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	B3-15	B3-16	B3-17	B3-18	B3-19

タイトル	ウィル(デストラップII)	リグラス	アイスクライマー	始皇帝	ザ・キャッスル
機種	X-1ターボ	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	スクウェア	ランダムハウス	ハドソン	dBソフト	アスキー
価格(メディア)	¥5,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥4,000(テープ)	¥4,500(テープ)	¥3,800(テープ)
注文No	B3-20	B3-21	B3-22	B3-23	B3-24

タイトル	ハイドライドII	ザナドウ	ウィル(デストラップII)	テグザー	チャンピオンプロレススペシャル
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	T&E	日本ファルコム	スクウェア	ゲームアーツ	マイクロネット
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B3-25	B3-26	B3-27	B3-28	B3-29

タイトル	プロフェッショナル麻雀	軽井沢誘拐案内	マクロスカウントダウン	ザ・キャッスル	ゼビウス
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR
ソフトハウス	シャノアール	エニックス	ボーステック	アスキー	エニックス
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,500(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B3-30	B3-31	B3-32	B3-33	B3-34

タイトル	ロードランナー	蒼き狼と白き牝鹿	三国志	ライーザ	キャッスルエクセレント
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801 mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	システムソフト	光栄	光栄	エニックス	アスキー
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥14,800(5″2D)	¥6,400(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B3-35	B3-36	B3-37	B3-38	B3-39

タイトル	アメリカントラック	ワールドゴルフ	ザ・スクリーマー	メルヘンベール	将棋名人
機種	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	日本テレネット	エニックス	マジカルズー	システムサコム	アポロテクニカ
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥7,200(5″2D)	¥7,900(5″2D)	¥4,800(5″2D)
注文No	B3-40	B3-41	B3-42	B3-43	B3-44

タイトル	ビクトリアスナイン	夢幻の心臓II	TOKYOナンパストリート	オホーツクに消ゆ	エプシロン3
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	ニデコ	クリスタルソフト	エニックス	アスキー	BPS
価格(メディア)	¥7,500(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥6,400(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥7,300(5″2D)
注文No	B3-45	B3-46	B3-47	B3-48	B3-49

タイトル	野球狂	ザ・ブラックオニキス	ザ・ナドウ	エキサイトバイク	チャンピオンプロレス
機種	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR
ソフトハウス	ハドソン	B.P.S.	日本ファルコム	ハドソン	マイクロネット
価格(メディア)	¥4,000(テープ)	¥5,800(テープ)	¥7,800(5″2D)	¥4,000(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B3-50	B3-51	B3-52	B3-53	B3-54

タイトル	ビクトリアスナイン	ザ・ブラックオニキス	アメリカントラック	ハイドライド	トリトーン
機種	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001n kII/SR	PC-6001mkII/SR
ソフトハウス	ニデコ	B.P.S.	日本テレネット	T&E	ザインソフト
価格(メディア)	¥4,500(テープ)	¥5,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B3-55	B3-56	B3-57	B3-58	B3-59

タイトル	ザ・ナドウ	ジェネシス	森田の将棋	チャンピオンシップロードランナー	ハイドライド
機種	PC9801F/VF	PC-9801F/VF	PC-9801F	PC-9801M	PC-9801F/VF
ソフトハウス	日本ファルコム	スクウェア	エニックス	システムソフト	T&E
価格(メディア)	¥7,800(5″2DD)	¥5,800(5″2DD)	¥8,700(5″2DD)	¥6,800(5″2HD)	¥6,800(5″2DD)
注文No	B3-60	B3-61	B3-62	B3-63	B3-64

タイトル	ウィザードリー	ザ・キャッスル	ZONE	ゼビウス	任天堂のゴルフ
機種	PC-9801M/VM	PC-9801M/UM	PC-9801M/VM	PC-9801F/VF	PC-9801M/TM
ソフトハウス	アスキー	アスキー	システムサコム	エニックス	ハドソン
価格(メディア)	¥9,800(5″2HD)	¥6,800(5″2HD)	¥7,800(5″2HD)	¥6,800(5″2DD)	¥7,800(5″2HD)
注文No	B3-65	B3-66	B3-67	B3-68	B3-69

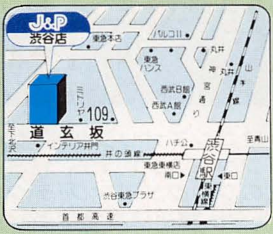
ピング

メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。



フロアーごあんない

- 4F パソコン教室
  - ●パソコン教室 ●パソコンプレイルーム
- 3F OA機器・専門書籍
  - ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ ●ビジネスソフト ●専門書籍 ●ハンドヘルドコンピュータ
- 2F ビジネスパソコン
  - ●パソコン ●ディスプレイ ●プリンタ ●フロッピーディスク ●パソコンアクセサリー
- 1F ホビーのパソコン
  - ●ホビーパソコン ●テレビゲーム ●ゲームソフト ●学習ソフト



Personal Computer Store
J&P
渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

■メイガス
ソフトプロ

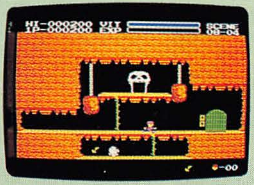


神秘の糸に繰られ、さまようはミステリアスピンボール。FM音源対応の本格ピンボールゲーム。

機種	メディア	価格	注文No.
FM-7	テープ	¥3,800	B3-70

タイトル	ワールドゴルフ	ビクトリアスナイン	ハイドライド	ロードランナー	ロードランナー
機種	FM-7	FM-7	FM-7	FM-7	FM-77
ソフトハウス	エニックス	ニデコ	T&E	ソフトプロ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥5,800(3.5″2D)
注文No.	B3-71	B3-72	B3-73	B3-74	B3-75
タイトル	スペアチェンジ	アメリカントラック	キャッスルエクセレント	巨神ゴーグ	野球狂
機種	FM-7	FM-7	FM-77	FM-7	FM-7
ソフトハウス	ソフトプロ	日本テレネット	アスキー	アスキー	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥6,900(3.5″D)	¥3,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No.	B3-76	B3-77	B3-78	B3-79	B3-80
タイトル	ウルティマIII	ブラックオニキス	カレイドスコープ第1弾	ロードランナー	チョップリフター
機種	FM-77	FM-77	FM-7	FM-7	FM-7
ソフトハウス	スタークラフト	BPS	ホットビー	ソフトプロ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥12,800(3.5″D)	¥7,800(3.5″D)	¥7,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No.	B3-81	B3-82	B3-83	B3-84	B3-85
タイトル	地球戦士ライーザ	ファイナルロリータ	ウィル	チャンピオンシップロードランナー	デグザー
機種	FM-77	FM-77	FM-77	FM-77	FM-77
ソフトハウス	エニックス	PSK	スクウェア	ソフトプロ	ゲームアーツ
価格(メディア)	¥6,400(3.5″D)	¥6,800(3.5″D)	¥5,800(3.5″D)	¥6,800(3.5″D)	¥6,800(3.5″D)
注文No.	B3-86	B3-87	B3-88	B3-89	B3-90

■グーニーズ
コナミ



機種	メディア	価格	注文No.
MSX	ROM	¥4,800	B3-91

■ランボー
パックインビデオ



機種	メディア	価格	注文No.
MSX	ROM	¥5,800	B3-92

MSX

タイトル	ハイパーラリー	ベイロード	パチコン	どきどきペンギンランド	ロードランナーII
メーカー	コナミ	SONY	東芝EMI	ポニー	SONY
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,900(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,900(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No.	B3-93	B3-94	B3-95	B3-96	B3-97
タイトル	忍者君	野球狂	将棋名人	スターフォース	ラピアン
メーカー	日本デクスタ	ハドソン	東芝EMI	ハドソン	ソフトプロ
価格(メディア)	¥5,700(ROM)	¥4,800(カード)	¥5,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥3,800(16K)テープ
注文No.	B3-98	B3-99	B3-100	B3-101	B3-102
タイトル	エレベーターアクション	ボクシング	ウォーロイド	ロードファイター	ホールインワンプロフェッショナル
メーカー	ニデコ	コナミ	アスキー	コナミ	HAL研究所
価格(メディア)	¥4,900(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No.	B3-103	B3-104	B3-105	B3-106	B3-107
タイトル	イーガー皇帝の逆襲	ザ・ブラックオニキス	ポートピア連続殺人事件	ジェットセットウィリー	オホーツクに消ゆ
メーカー	コナミ	B.P.S.	エニックス	ハドソン	アスキー
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥6,800(ROM)	¥3,800(テープ32K)	¥4,800(カード)	¥3,800(テープ32K)
注文No.	B3-108	B3-109	B3-110	B3-111	B3-112
タイトル	ペンギンくんWARS	アルカザール	ウィングマン	フォーメーションZ	ハイドライド
メーカー	アスキー	ポニー	エニックス	日本デクスタ	T&E
価格(メディア)	¥5,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,800(テープ32K)	¥5,700(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No.	B3-113	B3-114	B3-115	B3-116	B3-117

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて、J&P 渋谷店までお申し込みください。現金受領後、発送いたします。
なお現金書留以外で申し込まれた場合は責任を負いかねます。

- 記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□-□□

TEL (　　)

おなまえ　　　　　　様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金額
－　(　　)	本	円
－　(　　)	本	円
－　(　　)	本	円
－　(　　)	本	円
合計	本	円

お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

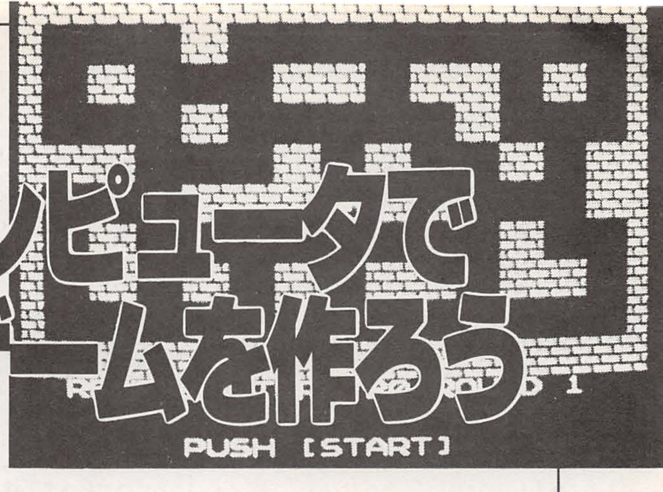
マイコンBASICマガジン 3月号目次

第5巻　第3号
昭和61年2月25日印刷
昭和61年3月1日発行
特別定価380円

電波新聞社 1986 Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
（大代表）　振替（東京）5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

集中連載！

ファミリーコンピュータでオリジナル・ゲームを作ろう





ファミコンにナムコ・ミュージックを演奏させよう！の巻

断 空 我

ファミコンでゲームをやっていて気がつくことに，ミュージックがあります。スーパーマリオブラザーズ，パックランド，テグザーなどのゲームにはかならずステキなＢＧＭが付いています。ＢＧＭっていうのは心理的効果が大きいんだよね！

さて，ファミリーベーシックには音楽を演奏するための『ＰＬＡＹ』っていう命令があります。そこで今月はその使いかたを説明します。

ファミコンのサウンド機能はとても強力で，すばらしい音がします。みなさんも使いかたをおぼえて，ガンガン鳴らしてみましょう。

なお，今月は，ナムコのギャプラス，ギャラガ，メトロクロス，リブルラブルのサウンド用のプログラムも紹介していきますから，心ゆくまで楽しんでくださいね。

ファミリーベーシックをセットしなけりゃはじまらない

それでは，いつものようにファミリーベーシックのカートリッジをファミコンにセットしましょう。ファミコンの電源スイッチが切れていることを確認したら，カートリッジをファミコンにさしこんで，キーボードのコネクタをエキスパンド・コネクタにさしこめば準備完了！

電源スイッチをＯＮにしてファミリーベーシックを起動します。起動なんていうとカッコイイでしょう。

そのあとは，ファミコンに名前を入力してゲームベーシックにします。ところでもうキーボードの使いかたにはなれたよね。

メニュー画面になったら，1のキーを押して「ベーシック」を選べばベーシックが使えるようになります。

ダイレクト・モードで実験してみよう

ベーシックの命令には『ＧＯＴＯ』とか，『ＧＯＳＵＢ』とかありますが，これらはプログラム中でしか使えないけど，『ＰＲＩＮＴ』や『ＰＬＡＹ』などの命令はキーボードから入力してすぐに実行させることもできます。

どのように使うかというと

PRINT"BASIC"（意味：ＢＡＳＩＣという文字を画面に表示しろ）

と入力してからRETURNキーを押せば，その下にＢＡＳＩＣと表示されて，さらにその下にＯＫと表示されます。またその下にカーソルが点滅しているはずです。

このように命令を直接使うことをダイレクト・モードといいます。さて，これから説明する『ＰＬＡＹ文』の働きを，このダイレクト・モードで実際のようすをたしかめることにしましょう。

音楽を演奏する便利な『PLAY文』

『ＰＲＩＮＴ文』が〝（ダブル・コーテイション・マーク）でかこまれている中の文字を画面に表示するのに対して，ＰＬＡＹ文は，〝でかこまれている中の音符を鳴らしてくれます。音符といっても入力するときは，音程や音の長さなどをアルファベットと数字におきかえてやります。

この〝でかこまれている文字や数字のことを『文字列』，または『ストリング』ともいいます。

ファミコンは，一度に三つの音をだす『３重和音』の機能がありますが，とりあえず単音で説明します。

音をだしてみよう

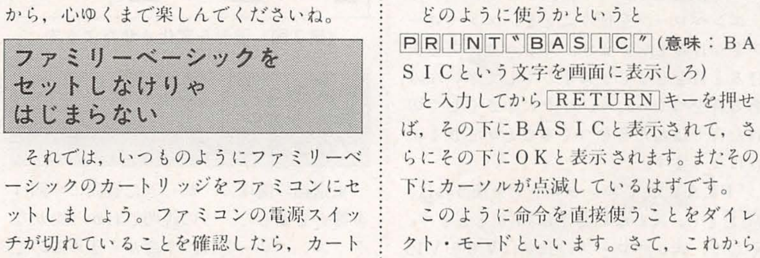
まず

PLAY"C"（意味：Ｃの音，つまりドの音を鳴らせ）

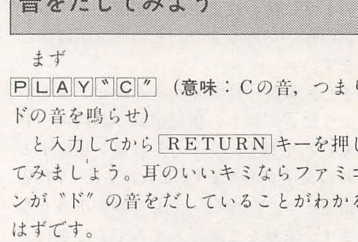
と入力してからRETURNキーを押してみましょう。耳のいいキミならファミコンが〝ド〟の音をだしていることがわかるはずです。

それではCのかわりにDにしてみます。するとこんどは〝レ〟の音がでたでしょう。

ここでかしこいキミなら〝ミ〟の音がEということに気づくはずです。つまり音程に対してストリング・データは第１表のようになっています。



《写真１》ファミリーベーシックを使用中のファミコン



《写真２》ダイレクト・モードで確認！

AからGをイロハ…にすると，ドレミ…はハニホヘトイロになりますね。

どう？　音楽の授業でならったことが少しは役にたったでしょう。

さて，それでは1オクターブ上のドはどうすればだせるのでしょうか。

オクターブを変えるにはOの後になんオクターブかを数字で指定すればいいんです。つまりPLAY〝O4C〞とすれば高いドの音がでてきます。

一度Oの値を変えると，もう一度指定するまで，ずっとその状態になります。

それではドレミファソラシドを演奏してみましょう。

PLAY〝O3CDEFGABO4C〞

でOK，どう？　カンタンでしょう。

休符にはRを使います。

音の長さは数字であらわす

さて，実際の音楽を演奏させるには，音の長さを指定しなければいけません。この指定も簡単で，音符の後に数字で指定すればOKです。**第2表**を見てください。もし16分音符のドをだしたければ

PLAY〝C1〞

とすればいいんです。

これで演奏はできるけど，楽譜からプログラムを組んで演奏したとき，速かったり逆に遅かったりすることもあります。

これを調せつするのがテンポで，T1～T8で指定します。

テンポはT1がもっとも速く

PLAY〝T1CDEFGAB〞

のように使われます。一度指定をするとつぎの指定があるまで，そのテンポは保たれます。

また，楽譜にはフォルテとかピアノというように音の強さの指定がありますが，『PLAY文』では『V』という，音量を指定するための文字があります。これはV0～V15まで指定でき，V0がもっとも音量が小さくなります。実験して確認してみてください。

和音について

ファミコンは，3重和音までだせるように，3チャンネルのサウンド機能を持っています。

さてそれでは，ドミソの和音をだすにはどうすればいいかというと

PLAY〝C:E:G〞

のように，：(コロン)でチャンネルを区切ればいいのです。

ただし3音目(3チャンネル)は低音用なので，低い音に使うようにしましょう。

注意しなければいけないことは，テンポや音量，オクターブは各チャンネルごとに指定する必要があることです。

《第1表》音の入力コード

音程	ド	ド♯ レ♭	レ	レ♯ ミ♭	ミ	ファ	ファ♯ ソ♭	ソ	ソ♯ ラ♭	ラ	ラ♯ シ♭	シ
指定文字	C	♯C	D	♯D	E	F	♯F	G	♯G	A	♯A	B

《第2表》音長の入力数値

音の長さ		対応する整数
$\frac{1}{8}$ (32分音符 𝅘𝅥𝅰)		0
$\frac{1}{4}$ (16分音符 𝅘𝅥𝅯)		1
$\frac{3}{8}$ (付点16分音符 𝅘𝅥𝅯.)		2
$\frac{1}{2}$ (8分音符 ♪)		3
$\frac{3}{4}$ (付点8分音符 ♪.)		4
1 (4分音符 ♩)		5
$1\frac{1}{2}$ (付点4分音符 ♩.)		6
2 (2分音符 𝅗𝅥)		7
3 (付点2分音符 𝅗𝅥.)		8
4 (全音符 𝅝)		9

音を変えてみよう

ここまでの説明で十分PLAY文は使えるのですが，実はさらにすごいことがファミリーベーシックではできるのです。それはデューティ効果とエンベロープです。

ファミコンがだす音はくけい波といって**第1図**のような形をしているんです。

デューティ比というのは，上のでっぱっている割合いがどのくらいかということなんです。つまりデューティ比が50%というわけ。

上も下も同じ長さで**第1図**のような波形になります。

デューティ効果というのは，このデューティ比を変えて音色を変えようというものです。

『PLAY文』では，Y0～Y3と指定することによりデューティ比を12.5%～75%と変化させることができます。この機能はとてもすばらしい音を聞かせてくれます。

くわしくは**第2図**を見てください。

ただし，この機能はつぎに説明するエンベロープ機能を使ったときに有効となります。

エンベロープを使うことを，エンベロープをかけるといいます。エンベロープをかけると音をじょじょに小さくして余いんのある音をつくったり，すぐに小さくして切れた音やはねた音をつくることができるようになります。

『PLAY文』でエンベロープを使うには，M1とし，使わないときはM0とします。そして，エンベロープの長さはV0～V15で指定します。

V0がもっとも短くなりますよ。

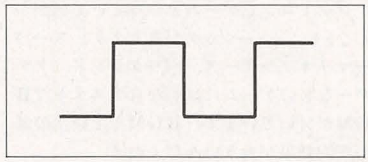
PLAY〝M1V4C〞

とすればエンベロープがどういうものかわかると思います。数字を変えてたしかめてみましょう。

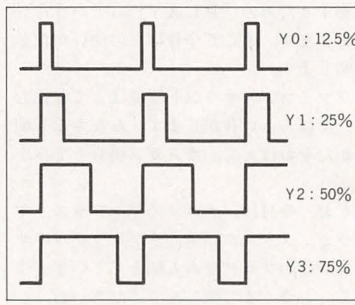
なお，注意が一つあります。それは低音に使う3番目のチャンネルではエンベロープ，デューティを変えることはできないということです。

もちろん，これらの命令はプログラムの中で使うこともできます。

参考になる，ナムコ・ミュージックのプログラムを紹介しますから，研究してみてください。



《第1図》くけい波



《第2図》波形を変化させたようす

レスキュー・ファミコンプログラミング

東京都の関塚くんからきた質問に今回はお答えしました。この説明でわかったかな？　エンベロープは，楽譜からきめるのでなく，演奏してみた感じできめたほうがいいですよ。

サンプル・プログラム

「メモリの少ないファミリーベーシックで，ナムコ・ミュージックをどこまで再現できるかな？　と思い，このプログラムを作ってみました」という茨城県猿島郡の**蓮沼勝君**の作品です。

今月号で学んだことを，さっそく実体験してみましょう。なお，このプログラムは(株)ナムコの許可を得て掲載しているものです。

■ギャプラスのサウンド・プログラム・リスト

```
10 GOSUB650:GOSUB220:PAUSE30
20 GOSUB100:PAUSE30
30 FORI=1TO4:GOSUB380:NEXT
35 PAUSE60
40 FORI=1TO2:GOSUB500:GOSUB540:GOSUB500:GOSUB550:NEXT
50 GOSUB420
99 END
100 PLAY"T3Y0M1V1:T3Y0M1V1:M0
110 FORI=1TO4
120 PLAY"O0G3BGB:O1C5#C:T3
130 NEXT
140 PLAY"GBGBGBGBGBGB:C#CC#CC#C:O2G9G7M1
150 PLAY"GBGB:C#C:T2G5GGM0T3
160 PLAY"GBGBGBGBGBGB:C#CC#CC#C:#F9T2#F8
170 PLAY"GBGB:C#C:DT8O2
180 PLAY"GBGBGBGBGBGBGB:C#CC#CC#CC#C:F
190 PLAY"GB:C:T3E2RC1
200 PLAY"GBGBGBGBGBGB:#CC#CC#CC#C:T7E8
210 RETURN
220 PLAY"T3Y3M1V5:T3Y0M1V2:T4M1
230 PLAY"O3E4D1:O1G1#FED:O2G2D0DD
240 PLAY"V10D5V5:G#FED:G2D0DD
250 PLAY"R3O2B1O3C:G#FED:G2D0DD
260 PLAY"ED#CD:G#FED:G2D0DD
270 PLAY"A4G1:O2#DDCO1#A:#A2#D0#D#D
280 PLAY"V10G5V5:O2#DDCO1#A:#A2#D0#D#D
290 PLAY"R3G1A:O2#DDCO1#A:#A2#D0#D#D
300 PLAY"#BBAG:O2#DDCO1#A:#D2C0CC
310 PLAY"O4EDDE:O3G#FED:G2D0DD
320 PLAY"EDDE:G#FED:G2D0DD
330 PLAY"O3EDDE:O2G#FED:G2D0DD
340 PLAY"T4O2EDEM0V13:G#FEDY2:G2D0DDO1M0
350 PLAY"#F7:O5F#DO4BFBF#DO3BBF#DO2B:B7
360 PLAY":BF#DO1B
370 RETURN
380 PLAY"T3Y2M1V3:T3Y2M1V3
390 FORI=1TO4:PLAY"O4C3O3#G1#A3O4#D1:O3#G3#D1G3#A1":NEXT
400 PAUSE30:PLAY"::T1O3G1#GG#GR3#D1EFRA1BO4D#F":RETURN
420 PLAY"T5Y2M0V8O3:T5Y0M1V2O0
430 PLAY"#A4#A2T4#G1#AT5:E2E0EEE2E0EE
440 PLAY"#B2#GT4#A1FRDT5:EEEEEEE2E0EE
450 PLAY"#A4#G1#A#G:E2E0EEEEEEEE
460 PLAY"G6G4:G2G0GGG2G0GGGGGGG
470 PLAY"G6G4:G2G0GGG2G0GGGGGGG
480 PLAY"G:G4":RETURN
500 PLAY"T2Y0M1V5:T2Y0M1V5
510 PLAY"O3E4GC5O2G4A:O1C4C1C4C1G4G1G4G1
520 PLAY"M0V8O3E9:E4E1#C4#C1O0A4A1O1E4E1
525 PLAY"M1V5"
530 PLAY"F4AD5O2A4O3D:D4D1D4D1A4A1A4A1":RETURN
540 PLAY"V8F7V5#D5D:#G4#G1F4F1D4D1O0B4B1":RETURN
550 PLAY"V10F7V5:O1#G1O0B3BBB1
560 PLAY"#D5D:O1#G1O0B3BBB1
570 PLAY"V0G1GV5#F0FE#DD:O1#D4#D1
580 PLAY"R6#A4A:B4B1D4D1B4B1
590 PLAY"V10G7V5:C4C1G4G1
600 PLAY"O2#A5O3C:O0#A4#A1O1G4G1
610 PLAY"V10G7V5:O0#G4#G1O1G4G1
620 PLAY"#G5#A:O0G4G1O1#D4#D1
630 PLAY"V10#B7R3B3R1G4:F1C3CCC1R3GR1G4
640 RETURN
650 PLAY"T1Y3M0V15:T1Y0M0V15
660 PLAY"O1C1#CD#CC3:O0A1#AB#AA3
670 PLAY"O2A1#ABO3C:O1C1#CDE
680 PLAY"E1#DD#CC3:O3#C1CO2B#AA3
690 PLAY"C1#CD#DEF#F:A1#ABO3C#CD#D
700 PLAY"G#FFE#DD#CC:E#DD#CCO2B#AAR5R3":RETURN
800 END
```

■ギャラガのサウンド・プログラム・リスト

```
10 GOSUB340
20 GOSUB360
30 GOSUB690
40 GOSUB500
50 GOSUB530
60 FORI=1TO3:GOSUB260:NEXT
70 FORI=1TO3:GOSUB100:NEXT:GOSUB240:GOSUB120
80 FORI=1TO2:GOSUB100:NEXT:GOSUB250
99 END
100 PLAY"T5Y3M1V1:T5Y3M1V1:T5M1
110 PLAY"O4#F0DO3BGO4#FD:O4G1DD:O1B1
120 PLAY"O3BGO4#FDO3BG:G1DD:B1
130 PLAY"O4#FDO3BGO4#FD:GDD:O1B
140 PLAY"O3BGO4#FDO3BG:GDD:B
150 PLAY"O4#FRDE:GD:B
160 PLAY"O3BO4DO3AB:EO3B:B
170 PLAY"O4GECO3AO4GE:O4AEE:#B
180 PLAY"CO3AO4GECO3A:AEE:#B
190 PLAY"O4GECO3AO4G#D:O4AE#D:#B
200 PLAY"CO3AO4G#DCO3A:A#D#D:#B
210 PLAY"O4GR#DG:A#D:#B
220 PLAY"D#DO3BO4D:CO3A:#B
230 RETURN
240 PLAY"O4#F#F#FO3GO4#FD:O4D0DDDD:GOGG":RETURN
250 PLAY"O4#F#F#F:O4D0DD:GOGG":RETURN
260 PLAY"T3Y0M1V2:T3Y0M1V2:T3M0
270 PLAY"O2B5GEC:O2G5ECO1B:O2B9B4
280 PLAY"B1G4E1V5:G1O2E4C1V5:B5B1
290 PLAY"T2C3EG#D#FA:T2O1B3O2CEC#DF:G5B
300 PLAY"T3V2F5AO3CD:T3V2D5FA#B:A9
310 PLAY"R4#D1C4O2#G1:R4O3C1O2#G4F1:#G7
320 PLAY"V5T2F3#DC:V5T2O2E3CO1#G:O3C5
330 PLAY"#GE#B:O2F#DO1#G:D":RETURN
340 PLAY"T3Y0M0V15:T3Y0M0V15
350 PLAY"O3D0EADEAB2:O2A0O3DEO2AO3DE#F2":PAUSE20:RETURN
360 PLAY"T3Y0M0V15:T3Y0M0V15:T3M0
370 PLAY"O1G4O2C1:O2E4O1G1O3:O1G5
380 PLAY"D4F1:O2D4O1A1:A4#B1
390 PLAY"E4C1D4A1:#B4G1A4B1:B5G
400 PLAY"G4C1:O2E4O1G1:O2C5
410 PLAY"D4F1:O2D4O1A1:D4F1
420 PLAY"E4C1G4B1:O2C4O1G1O2D4G1:E5D
430 PLAY"#B4#A1#G4G1:#G4G1F4#D1:#D5D4C1
440 PLAY"F4#D1:D4C1:O1#A5
450 PLAY"D4O1#A1:O1#A4O2D1:O2E
460 PLAY"O2#A4#B1:#D4F1:#A
470 PLAY"#A4G1:#D4C1:G4#D1
480 PLAY"T2A3FDGED:T2F3DO1AO2DO1BA:D5G4":RETURN
500 PLAY"T3Y0M1V15:T3Y0M1V15:T3M0
510 PLAY"O3D3R1:O2A3R1:O2#F3R1
520 PLAY"D#DFG4:A#AO3CD4:#FGAB4":RETURN
530 FORI=1TO6:PLAY"Y0T1O3G1E#FDECDO2B":NEXT
540 FORI=1TO6:PLAY"O3C#D#FA#BA#F#D":NEXT
550 PLAY"O2G0#GAB#AA#GG#FFER1
560 PLAY"C0#CD#DE#DD#CCO1B#AAR5
570 PLAY"O2D0E#FGABO3#CDR3O2#A0A#GG#FFR5
580 PLAY"Y2O2G0#GAR#ABO3CR#CD#DR5
590 PLAY"Y0O2G3AGAO3CDCDR5
600 PLAY"T2Y2M1V0:T2Y2M1V0:T2M1
610 PLAY"O4E1CDO3B:O3#C1AB#G:O2A3B
620 PLAY"#BAB#G:A#F#GE:#BB
630 PLAY"AEED:ECCO2B:A#G
640 PLAY"CO2BA#G:A#G#FE:#F#G
650 PLAY"ABO3CD:EF#F#G:AF
660 PLAY"CE#F#G:ABO3CD:EC
670 PLAY"AAA7:EEE:A1RA
680 RETURN
690 FORI=1TO3:PLAY"T1M0V15Y3O3B0RGRAR4":NEXT:RETURN
```

■本誌で使用しているファミコンのプログラム・リストの印字は，すべてBeep誌'85年5月号掲載のソフト(原作者＝ＫＡＺ氏)のものを使わせていただいたものです。

■メトロクロスのサウンド・プログラム・リスト

```
10 GOSUB100
20 GOSUB120
25 FORJ=1TO2
30 GOSUB180:GOSUB260:GOSUB200:GOSUB290
40 GOSUB320:GOSUB400
45 NEXT
50 FORI=1TO4:GOSUB550:NEXT:GOSUB120
60 GOSUB180:GOSUB260:GOSUB200:GOSUB290
70 GOSUB320
80 GOSUB630:GOSUB400:GOSUB750
90 GOSUB650:GOSUB600
99 END
100 PLAY"T3YOM1V2O2CODEG#B5":RETURN
120 PLAY"T2Y2M1V5:T2YOM1V5:T2M1
130 PLAY"O2A4B1O3C4D1:O1A4B1O2C4D1
140 PLAY"E4O2A1#B4A1:E4O1A1#B4A1
150 PLAY"O3F4O2A1O3F4E5:O2F4O1A1O2F4E5
170 PLAY"E1#F4#G1:E1#F4#G1":RETURN
180 FORI=1TO2:PLAY":V5O2A5AGG:MOO3R5ERE
190 PLAY":F5F4E5E1#F4#G1:R5ER3R1EES":NEXT
200 FORI=1TO2:PLAY"V8O3R3R1E5R1V2C5O2A:A5AGG:R5ERE":PLAY"O3CO2:F
210 PLAY"A4V10B7:F4E5D1C4O1B1O2:ER3R1EES":NEXT
220 PLAY"V2A4B1O3C4D1:O1A5A:R5E
230 PLAY"E4O2A5:#BA:RE
240 PLAY"O3D4E1F4G1:O2DO1A:RF
250 PLAY"A4D5:O2#DO1A:R3R1FF5":RETURN
260 PLAY"O2:R3R1O2E5E1D5C
270 PLAY"R3R1B5A1:O1B4O2E1D5:RD
280 PLAY"O2#G4B1O3C4D1:CO1BO2:R3R1DD4":RETURN
290 PLAY":O2R3R1ED5CO1B
300 PLAY"O2A4B1O3C4E1A5R:A4G5A:O2R4#G5A":RETURN
320 PLAY"V10O2#G4A5B#G1#G5:O1#G5E#F#G
330 PLAY"A4B5#BA1B4#B1:AEA#B
340 PLAY"B4O3C5D02B1B5:BGAB
350 PLAY"O3C4D5E#C1D4E1:#BGO2CE
360 PLAY"D4E5FD1D5:DO1AO2DF
370 PLAY"E4C5E1E5:EDCO1A
380 PLAY":O2#D4#D1C5O1BA#GR3R1
390 PLAY"E5E1#F4#G1:O2E5E1#F4#G1:M1B5BMO":RETURN
400 PLAY"V8O3R4A5R1V2E5C:O2A5AGG:O3R5ERE":PLAY"#D:F
410 PLAY"C4V10E7:F4E5D1C4O1B1:ER4E1E5
420 PLAY"V8O3R4A5R1V2E5:O2A5AG:O3R5E":PLAY"O2A#B:GF:E"
430 PLAY"A4V10B7:F4E5D1C4O1B1:ER4E1E5
440 PLAY"V5O2A4B1O3C4D1:O1A5A:R5C
450 PLAY"E4O2A:#BA:RC
460 PLAY"O3D4E1F4G1:O2DO1A:RD
470 PLAY"A4D:O2#DO1A:R4D5
480 PLAY":R4O2E1D5CO1B
490 PLAY"O2A4G5R1:A4G5R1:C7
500 PLAY"A4B1O3C4D1:A4B1O2C4D1:C
510 PLAY"O3E4A5R1E4D1C4O2A1:O2A5ECO1A
520 PLAY"#B5B4A5R1:E4#F1#G4A1R7":RETURN
550 PLAY"O2A4B1O3C4E1:O2A5E:R5E
560 PLAY"A4E1D4C1:#GE:RE
570 PLAY"O2A4B1O3C4E1:GE:RE
580 PLAY"D4C1O2A4E1:#F4#G5R1:R4E1E5":RETURN
600 PLAY"O2A4B1O3C4D1E4A5E1:O2A5ECO1A
610 PLAY"#D4D1C4O2A5:E4#F1#G4A5
620 PLAY"MOV12C9R5:MOV12A9":RETURN
630 PLAY"Y2O1EO#DD#CC1R"
640 PLAY"O1AOBAO2BRO1B#AO3CO1BO3#CR7":RETURN
650 PLAY"O2A4B1O3C4D1E4A1E4C1:O2A5AGG
660 PLAY"#D4D1C4:F5F4
670 PLAY"E7:E5D1C4O1B1
680 PLAY"O2A4B1O3C4D1E4A1E4C1:O2A5AGG
690 PLAY"#D4D1C4:F5F4
700 PLAY"O2B7:E5D1C4O1B1
710 PLAY"A4#G1A4B1#B4A1B4#B1O3:O1A5A#BA
720 PLAY"D4#C1D4E1F4D1E4F1:O2DO1AO2#DO1A
730 PLAY":R4O2E1D4C1O1A4E1G4E1
740 PLAY"O2G4#G5AA:G4#G1A4A5RR1":RETURN
750 PLAY"MOV13O3A5R3R1A5R1A5:O2A5ECO1A
760 PLAY"#G8R5R1M1V5:V15E8V5":RETURN
```

■リブルラブルのサウンド・プログラム・リスト

```
10 GOSUB100:GOSUB120:GOSUB210:GOSUB210
20 GOSUB550:GOSUB210
30 GOSUB500
99 END
100 PLAY"T3Y2M1V5:T3Y2M1V5:T3M1
110 PLAY"O3DODDEGA5:O3ROEGABO4D5
115 RETURN
120 PLAY"Y1V3O3G1B4#G1B4:Y1V3R3O4D1E4D1E
130 PLAY"A1#B4#A1O4#C:R3E1G4E1G
140 PLAY"B1G4#A1G4:R3E1D4E1#C
150 PLAY"A1G4D1C4:R3#F1E4O3B1A
160 PLAY"O3D1O3D1:O3G1G3G1:M1O1G4D1
170 PLAY"D3R:G3R:G3D
180 PLAY"D1D3D1:#G1#G3#G1:#G4D1
190 PLAY"D3R:#G3R:#G3D
200 PLAY"EDE1G4#F5R:AAA1A4A5:A3EA1E4D5
205 RETURN
210 PLAY"Y3M1V10:YOM1V2:M1
220 PLAY"O3D4EG3:O2D3DE1E3#F1:O1G5D
230 PLAY"#F4E3D4:R1#F3E#F1E3:GD
240 PLAY"MOO2B9M1:D3DE1E3#F#FE#F1E3:GDGD
250 PLAY"O3D4EG3:O2D3DE1E3#F1:O1G5D
260 PLAY"#F4E3D4MO:R1#F3E#F1E3:GD
270 PLAY"O2A9M1:D3DE1E3#F#FE#F1E3:#FD#FD
280 PLAY"A4B#B3:E3E#F1#F3G1:AE
290 PLAY"O3E4GE3:R1G3#FE1D3:CE
300 PLAY"B4A3B1A3:D3DEE:G#F
310 PLAY"MO#G7M1:#F1#F3#F#F1#F3:EOOB
320 PLAY"G4#FE3:E3E#F1#F3#F1:O1CE
330 PLAY"D4#FA3:R1D3D#F1D3:D#F
340 PLAY"A4G8:G3GR1G3G1G:GDOOG1O1E3D1E3D
350 PLAY"O3D4EG3:Y2O1V2E3D1E3D1E3:MOO3C7
360 PLAY"#F4E3D4:D1E3D1E3D:C
370 PLAY"MOO2B7:E3G1E3D1E3:O2B
380 PLAY"BM1:G1E3D1E3D:B
390 PLAY"O3D4EG3:E3D1E3D1E3:O3C7
400 PLAY"#F4E3D4:D1E3D1E3D:C
410 PLAY"B7:E3G1E3D1E3:O2B
420 PLAY"R3B5B3:G1E3D1E3D:B
430 PLAY"B6B3:E3D1E3D1E3:B
440 PLAY"B4#BB3:D1E3D1E3D:B
450 PLAY"B4AG3:E3G1E3D1E3:O3C
460 PLAY"G4#FE3:G1E3D1E3D:C
470 PLAY"E4DE3:#F1ED#FED#FE:D
480 PLAY"D4EB3:D#FED#FEDE:DM1
490 PLAY"A4G6:D3DR1D3D1D3:G3GR1G3G1G3":PLAY"O2B3O3C#C"
495 RETURN
500 PLAY"T3Y2M1V5:T3Y2M1V5
510 FORI=1TO4:PLAY"O3D1#F4:O3R3#A1O4D1":NEXT
520 PLAY"E1MOV10G3G8:R3O3B1O4MOV10E8R7
530 RETURN
550 PLAY"T3Y3M1V3:T3Y3M1V3O1:O1T3M1
555 FORI=1TO2
560 PLAY"O2D3D#D1#D3:A3AA1A3:#F3#F#F1#F3
570 PLAY"EE#D#D1#D3:AAAA1A3:#F#F#F#F1#F3
575 NEXT:FORI=1TO2
580 PLAY"D3D#D1#D3:B3BB1B3:G3GG1G3
590 PLAY"EE#D#D1#D3:BBBB1B3:GGGG1G3
595 NEXT:RETURN
```

キミのプログラム・テクニックにみがきをかける

データ圧縮手法を学ぼう

鉄則・定理でバッチリ!

by クワトロ大尉

みなさん，元気にプログラミングしてるかな？

ところで，プログラムを組むうえで，いつも頭を悩ますプログラム・ルーチンはなんだろう！「移動」，「当たり判定」，「プリント表示」，それから「効果音」といろいろあげられるが，キミはさて，どのルーチンかな？

今回のこのコーナーでは，思考型ゲームなどで重要な要素である迷路，つまり，画面データをいかに短く作って，画面に表示するかということを勉強していきましょう。

そうです。「データ圧縮」の簡単な手法を紹介していくわけです。

DATA圧縮だって？

最近，ベーマガに投稿されてくるリストを見ると，

① DATA " ■ ■■ ■……

というような文が何10行にもわたって書かれているものが，よくみかけられます。そして，CHECKER FLAGの中で，よくDr.Dが

② DATA 5A48，27CF，……

のようにすべきだという評がなされています。①も②も同一内容を示していますが，ページ数に限りのあるベーマガでは，できるだけプログラムは短く組んでもらったほうがうれしいにきまってます。短くまとまっている②のようにしてもらいたいわけです。

ということで，①のデータを②のようにする方法をこれからいっしょに勉強しましょう！

2進数の例

2進数はコンピュータのいたるところに使われていますが，もっとも重要な使われかたをしているのは画面です。画面をよく見ると，点が光っているか，光っていないかの情報で構成されています。光っている＝1，光ってない＝0とすると，2進数であらわすことができます。

8色表示では，青赤緑の各点に分解して，光っているかどうかを2進数であらわすことができます。こんな感じで画面の情報がVRAMの中に入っているのです。

だから，画面（キャラクタ）の情報↔2進数の書きかえが可能なわけです。

ところで，画面の情報には，PUT，GETがよく用いられますが，これのデータはたいてい，

③ DATA −12569，8940，−3176…

となって，リスト中にあります。これだと，キャラクタ・パターンのデータだとわかっても，実行させてみないと形がわからず，機種がちがうとまったくちがった形になったりしてしまいます。

2進数であらわされるものを，表示しやすいという理由で10進数にして書かれているのですが，実に使いにくいですね。

また，

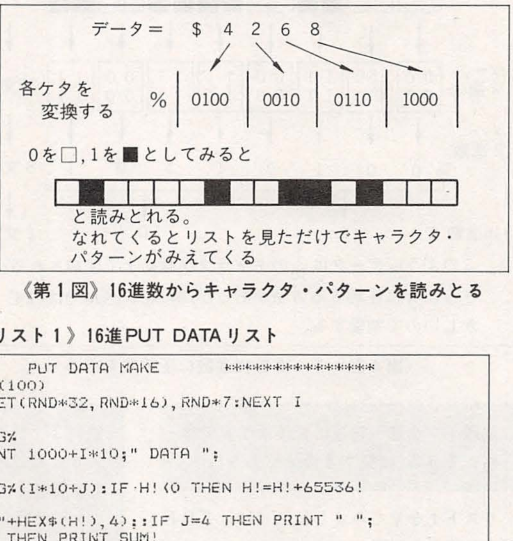
④ DATA 10011010，
00101011，…

と2進数で書きあらわしてみたところ，わかりやすくはなったものの，データが長くなってしまう欠点があります。そこで，16進→2進が暗算で楽にでき，リストも短くなる，使いやすい16進数を使うのです(第1図)。

⑤ DATA 9A2E，8947，B700……

この⑤のようなデータを作るには，リスト1のようにしなくてはなりません。

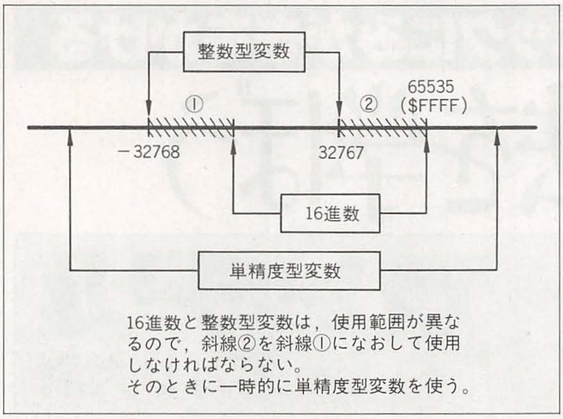
> 鉄則1：プログラムには2進，10進，16進の中の最適なものを用途に応じて使いわける。



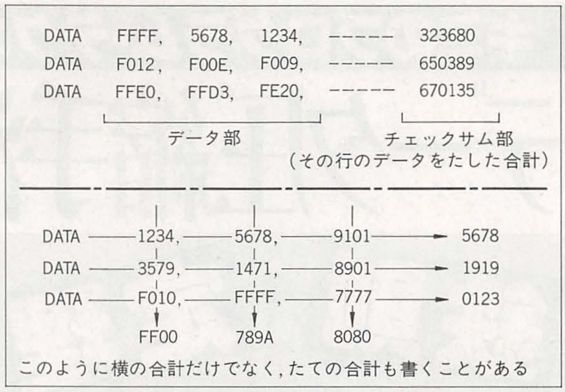
《第1図》16進数からキャラクタ・パターンを読みとる

《リスト1》16進PUT DATAリスト

```
100 '****************     PUT DATA MAKE      ****************
110 DEFINT A-Z:DIM G%(100)
120 FOR I=0 TO 100:PSET(RND*32,RND*16),RND*7:NEXT I
130 '
140 GET(0,0)-(31,15),G%
150 FOR I=0 TO 9 :PRINT 1000+I*10;" DATA ";
155 SUM!=0
160 FOR J=0 TO 9 :H!=G%(I*10+J):IF H!<0 THEN H!=H!+65536!
165 SUM!=SUM!+H!
170 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(H!),4)::IF J=4 THEN PRINT " ";
180 PRINT ",";:IF J=9 THEN PRINT SUM!
190 NEXT J:NEXT I
200 END
500 DEFINT A-Z:DIM G%(100)
510 FOR I=0 TO 9:SUM!=0:FOR J=0 TO 9:READ X$
520 X!=VAL("&H"+X$):SUM!=SUM!+X!
530 IF LEFT$(X$,1)>"7" THEN X!=X!-65536!
540 G%(I*10+J)=X!:NEXT J
545 READ X!:IF X!<>SUM! THEN PRINT "CHECK SUM ERROR IN";1000+I*10
546 NEXT I
550 PUT(100,100),G%
1000  DATA 001F,000F,0000,0080,0209 ,0400,0041,0021,C000,0440,  52057
1010  DATA 0802,0890,4049,000C,0200 ,A000,0000,0000,8200,0090,  95607
1020  DATA 0400,0040,8620,2000,1000 ,1000,1080,0000,0400,0140,  57376
1030  DATA 10A0,0020,0000,0000,0000 ,0000,0009,0000,0048,0924,  6709
1040  DATA 0030,4440,0800,0088,0441 ,4410,2200,0800,0000,0004,  48973
1050  DATA 8280,0000,0400,4080,0600 ,1000,3210,1000,0100,0000,  94224
1060  DATA 0000,0040,0800,0000,4000 ,1008,0000,0020,0201,0004,  23149
1070  DATA 0000,0905,4020,1408,1002 ,0818,4200,043C,0000,3000,  60291
1080  DATA 0800,0000,0000,8001,0000 ,0000,0220,3000,1200,1000,  56353
1090  DATA 1180,0000,0400,0000,0020 ,0020,0000,1008,0000,0000,  9672
```



《第２図》16進文字列を整数型変数に代入する



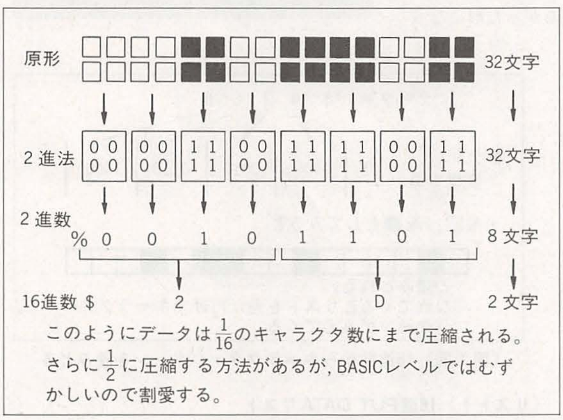
《第３図》DATA文にはチェックサムを必ずつける

《リスト２》写真１の画面のプログラム化・レベル１

```
100 '***********       LEVEL 1 (NOMAL PRINT)       ***********
110 WIDTH 40 :CLS
120 PRINT "[illegible]";
130 PRINT "[illegible]";
140 PRINT "[illegible]";
150 PRINT "[illegible]";
160 PRINT "[illegible]";
170 PRINT "[illegible]";
180 PRINT "[illegible]";
190 PRINT "[illegible]";
200 PRINT "[illegible]";
210 PRINT "[illegible]";
220 PRINT "[illegible]";
230 PRINT "[illegible]";
```

《リスト３》写真１の画面のプログラム化・レベル２

```
100 '***********       LEVEL 2 (READ STRING)       ***********
110 WIDTH 40 :CLS
120 FOR I=0 TO 20:READ X$:PRINT X$;:NEXT I
130 DATA "[illegible]";
140 DATA "[illegible]";
150 DATA "[illegible]";
160 DATA "[illegible]";
170 DATA "[illegible]";
180 DATA "[illegible]";
190 DATA "[illegible]";
200 DATA "[illegible]";
210 DATA "[illegible]";
220 DATA "[illegible]";
230 DATA "[illegible]";
240 DATA "[illegible]";
```



《第４図》データを16進数に圧縮する方法

《リスト４》写真１の画面のプログラム化・レベル３

```
100 '***********       LEVEL 3 (READ DATA)         ***********
110 '***********       (& TRANSFER CHARA.)         ***********
120 WIDTH 40 :CLS
130 FOR I=0 TO 11:READ X$
140 FOR J=0 TO 39:X=VAL(MID$(X$,J+1,1))
150 IF X=0 THEN Y$=" "
160 IF X=1 THEN Y$="[illegible]"
170 LOCATE J,I:PRINT Y$;
180 NEXT J:NEXT I
190 '
200 DATA  "1100000011111100111111111111110000000000"
210 DATA  "1100000011111100111111111111110000000000"
220 DATA  "0011000000000000000011111100000000001111"
230 DATA  "0011000000000000000011111100000000001111"
240 DATA  "1100110000001111000000001111110000110000"
250 DATA  "1100110000001111000000001111110000110000"
260 DATA  "1100001100001100000011000000000001110011"
270 DATA  "1100001100001100000011000000000001110011"
280 DATA  "1100001100110000110000001111000111111100"
290 DATA  "1100001100110000110000001111000111111100"
300 DATA  "1111000011110000001100000011000000110011"
310 DATA  "1111000011110000001100000011000000110011"
```

定理１：２進↔16進の変換は暗算で容易にできる(暗記する必要がある)。

リスト１を見てみましょう。110行でＤＥＦＩＮＴをかけていますが，これはメモリのムダをなくすためのものです。

鉄則２：ＰＵＴ，ＧＥＴの変数は必ず整数型変数を使う。

しかし，おかげで使用できる変数の範囲がせばまり，32767〜−32768になってしまいます。もし，読んだデータをすぐ整数型変数に代入した場合，＄8000〜＄ＦＦＦＦ＝32768〜65535なので，範囲外ということでエラーになります。そこで，鉄則３が必要になってきます(第２図)。

鉄則３：16進文字列を整数型変数に代入するには，一度単精度型変数に代入し，数値が＄8000〜＄ＦＦＦＦのときは，−65536してから整数型変数に代入する。

それから，キャラクタ・データの場合，打ちまちがいがあってもエラーがでないので，まちがったままになっていることが多く，まちがいを探すのも大変です。そこで，まちがい探しのために，つぎの鉄則４を守ってください(第３図)。

鉄則４：データ文の各行の最後にはチェックサムを10進数でつける。

チェックサムとは，１行の全データをたした合計で，データを読み込むと同時に計算され，計算結果とリスト中のチェックサムが異なっていたときは，チェックサム・エラーによって，その行を表示してプログラムを中断させます。

たいていの打ちまちがいは，このときにひっかかるのですが，まれに発見できないことがあります。そこで，マシン語等のプログラムでは，たての列のチェックサムをつけることもあります。

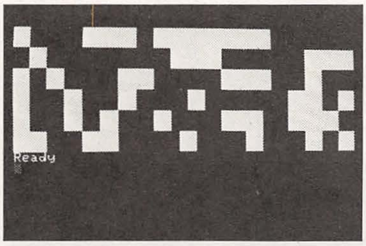
さっそく画面データを圧縮してみよう

横道にそれてしまいましたが，必要なおぜんだてがそろったところで本題に入ります。

まず，写真１のような16×16ドットのキャラクタ用の画面を作ろうと思います。これを

《リスト6》写真1の画面のプログラム化・レベル5

```
10 '***********   LEVEL 5 (READ HEXDATA)    **********
20 '***********    (& TRANSFER  BITDATA)    **********
30 '***********    (& PRINT BIG CHARA)      **********
40 WIDTH 40:CLS      :RESTORE 150
50 FOR I=0 TO 5 :READ X$
60 FOR J=0 TO 2 :Y=VAL("&H"+MID$(X$,J*2+1,2))
70 FOR K=0 TO 7 :X=Y AND (2^(7-K))
80 IF X=0 THEN Y$="  "
90 IF X>0 THEN Y$="■"
100 IF J=2 AND K>3 THEN 130
110 LOCATE J*16+K*2 ,I*2 :PRINT Y$;
120 LOCATE J*16+K*2,I*2+1:PRINT Y$;
130 NEXT K:NEXT J:NEXT I
140 END
150 DATA    8EFE00,407070,A30E40,9220D0,948EE0,CC2250
160 'FOR A=0 TO 5:READ X$:PRINT",";:FOR B=0 TO 2:AD=0:FOR C=0 TO 7:X=VAL(MID$(X$
,B*8+7-C+1,1)):AD=AD+X*2^C:NEXT:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(AD),2);:NEXT:NEXT
```



《写真1》16×16ドットのキャラクタ用画面

プログラム化するとたいていの人は，**リスト2**のようになるでしょう。中には，LOCATE文を使う人もいるでしょう。

これだと，リストが長くなり，Dr.Dの注意を受けることは目に見えます。限られたリストでは，3～4面くらいしか作れないでしょう。

最初にやることは，このPRINT文の山をDATA文にかえてやることです。

リスト3を見てください。データ文中に"で囲んでありますが，つけないとスペースの部分を読まないからです。

> **鉄則5：画面情報はDATA文にいれる。**

つぎに，データに使用されている文字に着目してください。"□"と"■"ですね。これは2種類しかないので，さっき話したように2進数に変換可能です。**リスト4**では，"□"を0，"■"を1としてデータを作ってあります。

> **鉄則6：キャラクタの有無は2進数で表現する。**

さらに，**リスト4**のDATA文に注目してください。16×16ドット用のパターンということで，データが2×2単位でまとまっていますね。これはあるデータの左上がわかったら，左下，右上，右下がわかることになり，左下と右上，右下の部分はムダなので，削除します。

リスト5では，データが1/4になりました。その分スピードも速くなっています。

> **鉄則7：ムダ(同じことのくり返し)な部分は削除する。**

いよいよラストです。まず，2進数で表現されているので，**鉄則1**，**定理2**を使い，16進数にします(第4図)。

リスト6を見てください。**リスト2**では12行あったデータが，たったの1行になってしまいました。これなら，30～40面も作ったって平気ですね。

> **定理2：このリスト2(レベル1)～リスト6(レベル5)の過程をデータ圧縮という。**

そうです。データ圧縮とは，まるで，平家建ての家が建ち並んでいたところを，高層団地にするのと同じなんですね。

高層団地（データ圧縮）にすれば，小さい面積(リスト)でたくさんの住人（情報）が住める（書ける）というわけです。

コンストラクションについて

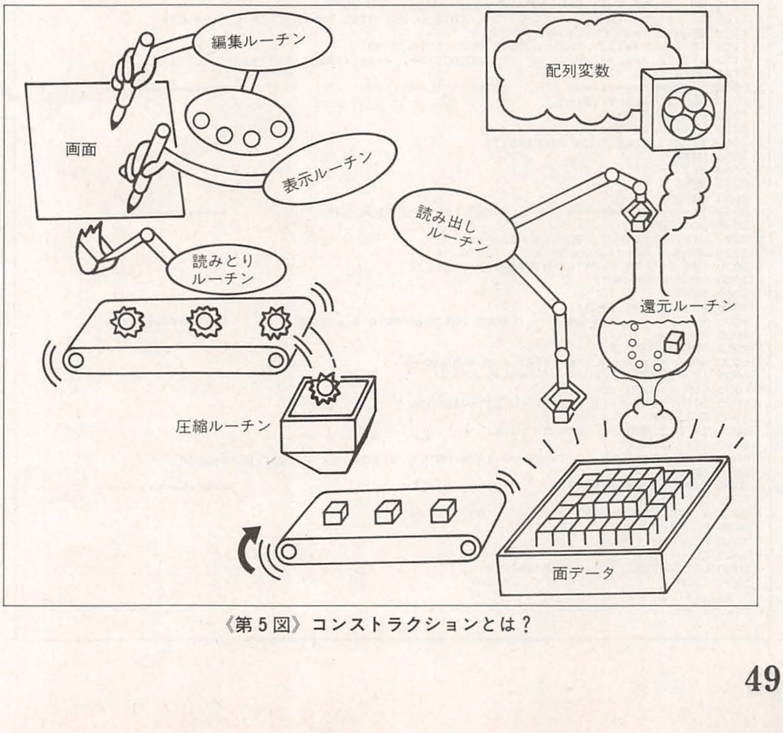
今までは，手を使って計算し，打ち込んできましたが，30～40面も手作業で行なうのは大変です。画面→データ文を作りだすプログラムがほしいものです。

それだけでなく，画面編集，データ16進圧縮，DATA文表示，16進データ還元，画面表示等のルーチンも必要になってきます(第5図)。

★　★

《リスト5》写真1の画面のプログラム化・レベル4

```
500 '***********    LEVEL 4 (READ DATA)     ***********
510 '***********    (& TRANSFER CHARA.)     ***********
515 '***********    (& PRINT BIG CHARA)     ***********
520 WIDTH 40 :CLS                  :RESTORE 1000
530 FOR I=0 TO 5 :READ X$
540 FOR J=0 TO 19:X=VAL(MID$(X$,J+1,1))
550 IF X=0 THEN Y$="  "
560 IF X=1 THEN Y$="■"
570 LOCATE J*2,I*2 :PRINT Y$;
575 LOCATE J*2,I*2+1:PRINT Y$;
580 NEXT J:NEXT I
1000  DATA  "10001110111111100000"
1020  DATA  "01000000011100000111"
1040  DATA  "10100011000011100100"
1060  DATA  "10010010001000001101"
1080  DATA  "10010100100011101110"
1100  DATA  "11001100001000100101"
```



《第5図》コンストラクションとは？

定理3：画面編集から再表示まで，これら一連の動作をするルーチンを持っているものをコンストラクション機能付きのプログラムという。

では，**リスト7**のコンストラクション・ルーチン・プログラムの各ルーチンについて紹介していきましょう。

画面編集(1010〜1160行)

画面を作ります。カーソル・キーで上下左右に動き，1でキャラクタ表示，0で移動のみ，スペース・キーで□と■の切りかえができます。リターン・キーで作画終了です。

論理式を使い，短く，速くしています。

論理式の値は真ならば－1ですが，真のときに1になる機種があるので，論理式の値を2乗することでどちらでも使えるようになっています(1120行)。

定理4：画面編集(エディット・モード)においては，カーソル移動のみ，カーソル移動と同時に設定してあるキャラクタを描く状態の切りかえ，□と■のキャラクタの切りかえ，作画終了時の機能を要する。

データ変換の圧縮(2010〜2080行)

作った画面はD(　)という配列変数内に0と1で記憶されていますが，これだけでは**リスト5**の数値版にすぎません。画面構成が16×10と横1行が16になってくれるので，これを16ビットと見て2進数に変換し，H(　)という変数にたくわえておきます。

ＢＩＴという数が2進数のどの位かを示し，配列内のデータが1に対応するときは，このビットを1（2進数の合計にＢＩＴの値をたす）にします。

このときたくわえるデータは32767（整数型変数）を越えることがあるので，このデータをいれておく変数は単精度宣言されていなければなりません。

リスト表示(3005〜3070行)

計算した2進数データを16進数の形にし，行番号＋〝ＤＡＴＡ〟＋16進データ，……の形で表示します。16進数は2ケタでも4ケタでも，8ケタで区切り(コンマ)をいれてもよいのですが，データ還元のことを考えて，4ケタごとに区切ることにします。

鉄則8：16進データは4ケタか8ケタごとに区切り(コンマ)をいれる。

《リスト7》コンストラクション・ルーチン・プログラム

```
1000 '****************       CONSTRUCTION ROUTINE             ***************
1010 DEFINT A-Z:DEFSNG B,H:WIDTH40:CLS
1020 DIM D(16,10),G$(2),H(10)
1030 G$(0)="  ":G$(1)="■■"
1040 X=10:Y=5 :C=1:W=0
1050 I$=INKEY$:CC=D(X,Y)
1060 LOCATE X*2,Y*2:PRINT G$(CC)
1070 LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT G$(CC)
1080 X=X-(X>0)*(I$=CHR$(29))+(X<15)*(I$=CHR$(28))
1090 Y=Y-(Y>0)*(I$=CHR$(30))+(Y<9)*(I$=CHR$(31))
1100 IF I$="1" THEN W=1:LOCATE 20,23:PRINT "WRITE   ";
1110 IF I$="0" THEN W=0:LOCATE 20,23:PRINT "NO WRITE";
1120 IF I$=" " THEN C=1-(C=1)^2:LOCATE 0,23:PRINT "CHARACTER : ";G$(C);
1130 IF W=1 THEN D(X,Y)=C
1140 IF I$=CHR$(13) THEN LOCATE 0,20:GOTO 3000
1150 LOCATE X*2,Y*2:PRINT "┌┐";:LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT "└┘";
1160 GOTO 1050
2000 '****************       DATA(2) TURN (16)                ***************
2010 FOR J=0 TO 9 :HX=0
2020 FOR I=0 TO 15
2030 BIT=2^(15-I)
2040 IF D(I,J)=1 THEN HX=HX+BIT
2050 NEXT I
2060 H(J)=HX
2070 NEXT J
2080 RETURN
3000 '****************       PRINT CONSTRUCTION DATA          ***************
3005 GOSUB2000
3010 WIDTH80:INPUT "SCREEN NO. ";X
3020 HSUM=0:PRINT 10000+X*10;" DATA ";
3030 FOR I=0 TO 9:PRINT HEX$(H(I));",";
3050 HSUM=HSUM+H(I)
3060 NEXT I
3070 PRINT HSUM :END
4000 '****************       READ PATTERN DATA & REMAKE       ***************
4005 HSUM=0
4010 FOR J=0 TO 9
4020 READ X$:HX=VAL("&H"+X$) :HSUM=HSUM+HX
4025 IF HX>&H7FFF THEN HX=HX-&H8000*2
4030 FOR I=0 TO 15
4040 BIT=2^(15-I):IF I=0 THEN BIT=-&H8000
4045 D(I,J)=0
4050 IF BIT AND HX THEN D(I,J)=1
4060 NEXT I:NEXT J
4065 READ HSUMO:IF HSUM<>HSUMO THEN PRINT "CHECK SUM ERROR":BEEP:STOP
4070 RETURN
5000 '****************       PRINT PATTERN                    ***************
5005 GOSUB 4000
5010 WIDTH 40:G$(0)="  ":G$(1)="■■"
5020 FOR J=0 TO 9
5030 FOR I=0 TO 15
5040 CC=D(I,J)
5090 LOCATE I*2,J*2:PRINT G$(CC)
5100 LOCATE I*2,J*2+1:PRINT G$(CC)
5110 NEXT I:NEXT J
5120 STOP
```

まちがっても，Ｘ１のＰＣＧ定義のように1本で書かないでください（Ｘ１のＰＣＧ定義も本来は8ケタごとに区切って，ＤＡＴＡ文から読むべきなのだが)。

そして，最後にチェックサムを10進数で書きます。それは16進のデータと区別するためだけでなく，マイクロソフト系ＢＡＳＩＣでは，10進数を16進5ケタにするのがむずかしいからです（データの範囲が0～＄ＦＦＦＦだから10個のデータがあると確率上で＄ＦＦＦＦを超えている)。

また，このルーチンは画面データを行番号の形で単に表示するだけのものなので，正式にプログラム中に登録するには作業終了後，カーソルを表示された行番号上へもっていき，ＲＥＴＵＲＮキーを押さなければなりません。

鉄則9：データは行番号＋〝ＤＡＴＡ〟文＋16進4ケタ…＋10進チェックサムで表示する。

データ還元(4005〜4070行)

データ文中のデータを読みだし，0と1の情報を還元し，D(　)の配列変数に記憶します。

D(　)に記憶させないで，いきなり画面を描くこともできますが，実際のゲーム中にキャラクタ判定のたびにこのデータ還元ルーチンを呼びだしていては，つごうが悪いので，そのときの処理用に画面情報とまったく同じデータをD(　)の配列内に記憶しておくのです。

そして，同時にチェックサムを計算し，最後にチェックサムの判定をし，計算結果とチェックサムが一致しないときはチェックサム・エラーをだし，その行番号を表示します。

鉄則10：還元したデータは必ず配列変数にいれておく。

鉄則11：個人レベルで必要ないからといって，チェックサムをカットしてはならない。

画面表示(5005〜5120行)

D(　)内の情報を元に画面を表示します。このルーチンは，特に問題はないと思います。

いかがでしたか？　だいたいデータ圧縮についての手法はおわかりいただけましたか。ところで，キャラクタの数が増えたとき，いったいどうすればよいのだろうかと疑問に思う人もいるでしょうが，次回にお話したいと思います。

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル その18



パソコン通信 これだけそろえればバッチリ！

パソコン通信対応 機種別オプション徹底調査

丹治佐一

さあ！キミもパソコン通信に挑戦してみないか！

アマチュア無線というのを知っていますか？

〝ハム〟などと呼ばれ，電波を使って，遠く離れた人たちと話ができ，知らない人たちとでも簡単に友達になれてしまう，楽しいホビーです。

何を隠そう私めもアマチュア無線のコールサインを持っているんです（コールサインはJN1？？？というわけでナイショ！）。ですから，電波をだして通信してもOKなわけですね。

ところで，最近〝パソコン通信〟という聞きなれない言葉がでてきているんだけど，君たちは知っているかな？

パソコンは無線機じゃあるまいし，アンテナをムリヤリつなげたって通信できるわけないのに，〝パソコン通信〟というのは実に変ですね。

でも実際は，パソコンを使って遠く離れた人たちと話をすることができるんですヨ。さあ，どうしてなんでしょう？答えは，この先を読んでいけばわかります。

パソコン通信って何なんだ？

アマチュア無線では，無線機とアンテナがあれば通信できます。パソコン通信では，パソコンと電話（回線）と，ちょっとしたインターフェースがあればOK！

つまり，パソコン通信は，アマチュア無線とちがって電話回線という有線を使って遠く離れた人たちと通信をするわけです。

と言っても，相手にも，自分と同様なパソコン通信のシステムが必要なんですが，早い話，パソコン同志や他の大型コンピュータなどと電話回線を通してつなげて，データやプログラムの交換などをして楽しもうというのが〝パソコン通信〟です。

パソコン通信は，アマチュア無線とちがって免許がなければ楽しめないというのではありません。だれでも，ほとんどのパソコンで楽しめるんですヨ。君もはじめてみませんか？

どんな楽しみかたがあるんだろう？

パソコン通信の楽しみは，何といっても自宅にいながらにして，自分のパソコンが他のパソコンとつながってしまうということでしょうか。

キーボードでおしゃべり

友だち同志でアクセス（回線接続）して楽しめます。電話だと話しにくいことでもパソコン通信だとキーボードを押せばその内容が相手に伝えられるから，話ベタの君でも自分の気持ちが伝えられるぞ。

パソコンの〝ターミナル・モード〟というのを利用すると，**第1図**のように，自分の打ったキー内容が相手の画面に表示され，逆に相手が打った内容が自分のパソコン画面に表示されるんです（カナが速く打てたら最高！）。

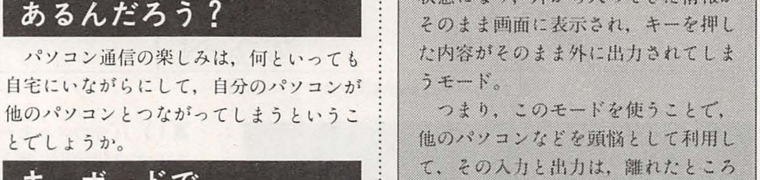
実にカッコがいいとは思いませんか？

> **ターミナル・モード**
>
> パソコンをターミナル（端末）化させると，パソコンの頭悩がなくなった状態になり，外から入ってきた情報がそのまま画面に表示され，キーを押した内容がそのまま外に出力されてしまうモード。
>
> つまり，このモードを使うことで，他のパソコンなどを頭悩として利用して，その入力と出力は，離れたところにある自分のパソコンで行なおうというものです。

プログラム交換もできる

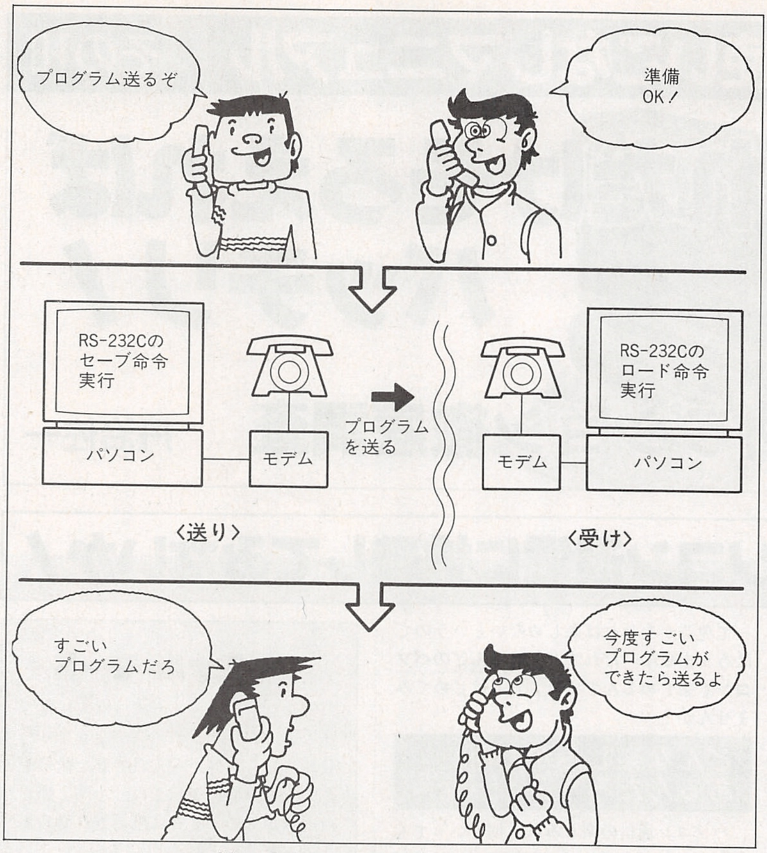
パソコン通信を使えば，今できたホカホカのプログラムを友だちにプレゼントすることもできます。もちろんプレゼントしたら相手から別のプログラムをプレゼントされるなんて期待してはいけない（**第2図**）。

そのうちベーマガもプログラムをテープで送るのではなく，パソコン通信で投稿してしまう日がくるかも知れませんね。それ

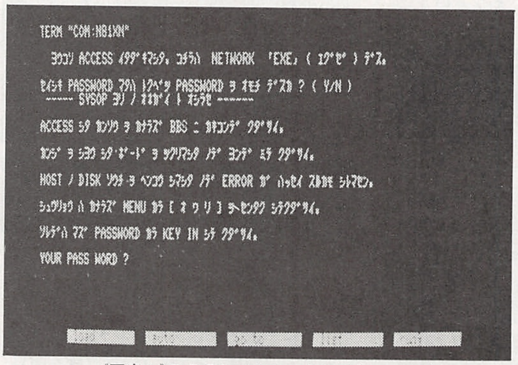


自分の打ったキー内容が友だちのモニタに表示され，友だちの打った内容が自分のモニタに表示される

《第1図》パソコン通信はキーボードでの対話



《第２図》パソコン通信でプログラム交換も…



《写真１》ＢＢＳにアクセスした例(カナ表示)

にベーマガ読者サービス！なんて言って，ベーマガ編集部から本誌に載ったプログラムをパソコン通信で受け取れるかもしれません。そんな日がきたら楽しいでしょうね。

ＢＢＳを楽しむ

いろいろな案内や伝言などがはってある掲示板というのがありますね。これを，パソコン通信で実現したのがＢＢＳというものです。

ＢＢＳというのはBulletin Board Systemの略で電子掲示板のことです。

このサービスをしているところにアクセスすれば，いろいろな情報が得られたり(写真１)，自分のメッセージをその掲示板に書き込んだりできます。

また，会員などになれば電子メール(郵便)を受け取ることもできるんです。

この電子メールは，掲示板に書き込むのと同じなんですが，送る相手を指定でき，電子メールを見ることができるのは受け取った人のみなんです。つまり，そのサービスをしているところにアクセスすることで，相手にメッセージを送ったり，自分に届いているメッセージを見ることができるわけです（郵便より早いぞ！)。それも自宅にいながらできてしまうんです（ポストに郵便を入れにいく必要がない）。

このＢＢＳは，たとえばＮＥＣでは，今話題のハレーすい星の情報（ハレーすい星の見える位置，オーストラリア　ハレー観測村からの観測データetc）などがパソコン通信で，無料で得られるようです（本年２月より予定)。現在でも，アクセスすれば得られるのですが…。

その他，いろいろなマイコン・クラブで楽しめるところがあります。たとえば，日本マイコンクラブにアクセスすれば，電子メール，電子掲示板やプログラム配布などができます。

もちろん，いろいろな情報サービスを受けられるＢＢＳがありますが，それは別の機会に紹介しましょう。

パソコン通信でゲームもできる

パソコン通信は，情報を得るためにだけあるのではありません。ゲームに利用することも可能です。

遠く離れた人と一つのゲームを同時に楽しめるわけです。たとえば，オセロゲームをパソコン通信でやったり，シミュレーション・ゲームをすることもできます。

ゲーム・プログラムは，ゲームを楽しむ同志で走らせ，自分が入力した内容などをパソコン通信で相手に伝えます。そして，相手からの入力情報などは自分のゲーム内で生かすようにすればいいのです。

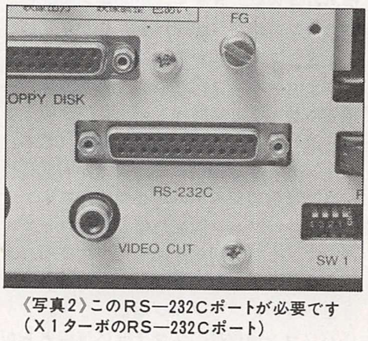
先ほど説明したＢＢＳもプログラムさえ自分で作れば，友だち同志で利用することもできるわけです。とは言っても，いつアクセスされるかわからないので，パソコンの電源は１日中入れておかなければならず，当然のことながら，電話はパソコンに占領されているのですから一般の会話をすることはできません。

早い話，パソコン通信をじゃまされずに楽しむためには，専用の回線をもう一つ用意しなければなりません。

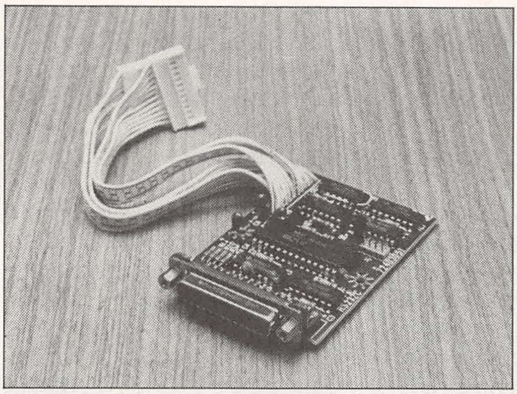
楽しむためには何が必要か

パソコン通信のポイントは，パソコンをいかにして電話回線につなげるかにあります。専用パソコンでない限り，直接電話回線に接続することはできません。と言っても端子がないのだからどうしょうもありませんね。

パソコン通信は，データを外に送りだすだけではなく，外からのデータを受けなければなりません。それに，プリンタ・ポートのように，同時に８ビット並列にデータを出力されても，電話線は２本しかありませんから送ることはできません。



《写真２》このＲＳ―232Ｃポートが必要です
(Ｘ１ターボのＲＳ―232Ｃポート)



《写真3》PC-6001mkIISR/6601SR用のRS-232Cインターフェース



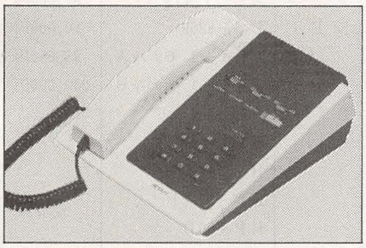
《写真4》アイワのモデム「PV－2123」

そこで利用されるのが〝シリアル(直列)ポート，またはRS-232C（アール・エスニサンニ・シー）ポート〟と呼ばれる端子です(写真2)。

RS-232C (シリアル)ポート

パソコン通信を楽しむためには最低限，このRS－232Cポートというシリアル・ポートがなければダメです。

機種によってオプションであらたに取り付けられるものもありますから（写真3），RS－232Cポートがないからダメなんだとガッカリすることはありません。



《写真5》田村電機のモデム電話「MP3000」

RS－232Cポートはプリンタ・ポートが並列にデータを送るのに対して，直列にデータを送ったり，受け取ったりすることができるものです（ビットの1，0は±12Vに対応している。プリンタ・ポートは＋5V，0Vに対応)。

直列にデータを送るからと言っても，すべてパソコンまかせ。このデータを送るとか，送ってきたデータをもらうなどのことを気にすればいいだけで，プログラムも簡単にできますよ。

インターフェースが必要だ！

パソコン側がOKなら，つぎは電話との間のインターフェースを考えましょう。

RS－232Cは±12Vの電圧の変化で送受されるため，それを直接電話回線につなぐことはできません。電話回線は，みなさんがよくご存じの〝音〟を伝えるためのものだからです。

そこで，その電圧変化を音にして送りだしたり，音として入ってきたものを電圧変化に直す役目をさせるインターフェースが必要です。

モデム，モデム電話

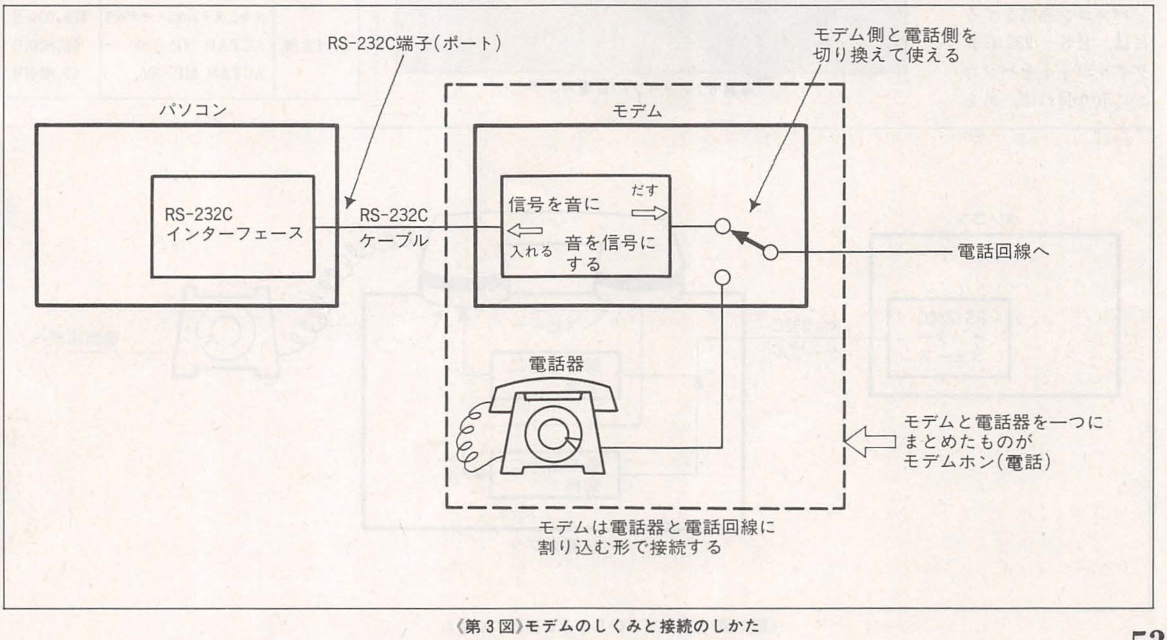
モデム（Modulatetr-Demodulater：変調，復調器)と呼ばれるものがその役目をします。

接続は，電話機と電話回線に割り込む形で行ない，パソコン側と電話機側を切り換えて使用します。

最近では安価なモデムが発売されるようになりました。ベーマガでも新製品情報として紹介されたアイワのパソコン通信モデム「PV－2123」(価格29,800円）が代表的なものの一つです。

ちょっと高価ですが，モデム電話というのがあります。これは電話機の中にモデムを内蔵してしまったもので，モデムのスペースが不要なばかりか，かかってきた電話をパソコン側に自動的につなげたり（自動着信），逆にパソコン側からダイヤルして電話をかけたり（自動発信）することができます。

モデム電話となると，名パソコン・メーカーをはじめ，電話機メーカーなどからた



《第3図》モデムのしくみと接続のしかた

★記事中のモデム，およびモデム電話の製品に関するお問い合わせは，つぎのところにお願いします。▶PV—2123：〒101 東京都千代田区神田須田町2－9　アイワ（株）宣伝課「マイコンBASICマガジン」係▶オキシ

くさん発売されています（**第1表**）。

ＢＢＳを自分で，オートで楽しむためには，自動発着信ができなければダメです。

音響カプラ

これは，やはりモデムと同じ役目をするのですが，音響カプラは，電話線をいじくらずに接続できるものです。

早い話，電話の受話器を〝音〟的につなげてしまうものです。

ヘッドホンやマイクを受話器にあてると考えればいいでしょう(**第4図**)。

この音響カプラのいいところは，外出先からでも，電話器があればパソコン通信を即はじめられることです。映画の〝ブレイン・ストーム〟では，外出先のいろいろな場所からコンピュータ・センターにアクセスする話がでてきますが，これに音響カプラが使われ活躍していました。

この音響カプラも，ＮＥＣのＰＣ－8268（価格48,900円）やエプソンをはじめ，安価なものから高価なものまで，各社から多数発売されています(**写真6**)。

自分のマシンでも楽しめるぞ！

なんだかよくわからないけれど，パソコン通信はおもしろそうだということがわかってもらえたでしょうか？

あと問題になるところと言えば，自分のパソコンでパソコン通信が可能かどうかでしょうか。

パソコン通信をするには，ＲＳ－232Ｃシリアルポートをパソコンに取り付ければ，あとは端子の規格は同じですから，問題なくモデムなどに接続できて楽しめます。つまり〝ＲＳ－232Ｃポート〟を装備できればいいわけです（コントロール・ソフトは必要ですが）。

そこで，各マシンについて，その点を調べてみました。

第2表を見てもらえば，みなさんが自分の持っているパソコンで，何を付け加えればパソコン通信が可能かわかると思います。

はじめのほうで述べましたが，まず，ＲＳ－232Ｃが利用できるかどうかが問題になります。このＲＳ－232Ｃインターフェースが内蔵されていれば問題ありませんが，ない機種はどうしましょう？

当然オプションとして付け加えるわけですが，各社のパソコンが同じＢＡＳＩＣで走らないのと同じように，ＲＳ－232Ｃインターフェースにも各パソコンで違うものが多いし，ＮＥＣのＰＣ－60／66シリーズのように，ＰＣ－6001はＰＣ－6061，ＰＣ－6001ｍＫⅡとＰＣ－6601はＰＣ－60M61，ＰＣ－6001ｍｋⅡＳＲとＰＣ－6601ＳＲはＰＣ－6061ＳＲというようにシリーズの中でも違ったＲＳ－232Ｃボードを使用するものもあります。

また，ＭＳＸのように規格統一された機種は，一応ＭＳＸ規格品のＲＳ－232Ｃが利用できそうです。それでも東芝のＨＸ－22のようにＲＳ－232Ｃインターフェースが内蔵されているものもありますし，オプションでも各社が純正品を発売しているようです。できれば，これらの純正品を自分の機種に付加するのがベストでしょう。

ＭＳＸに限らず，他の機種でもたとえＲＳ－232Ｃインターフェースがオプションとして用意されていても，カシオのＭＳＸやシャープのＭＺ－2000のように，ＲＳ－232Ｃインターフェースのほかに拡張ユニットが必要なものもあるので注意してください。

さあ，ここまでそろったらあとは電話機とモデムか音響カプラ，あるいはモデムホンを接続すればいいわけです。

ＰＣ－8801ｍｋⅡＴＲのようにモデムホンまで実装している機種は，そのまま電話回線につないでもらえばいいわけです。

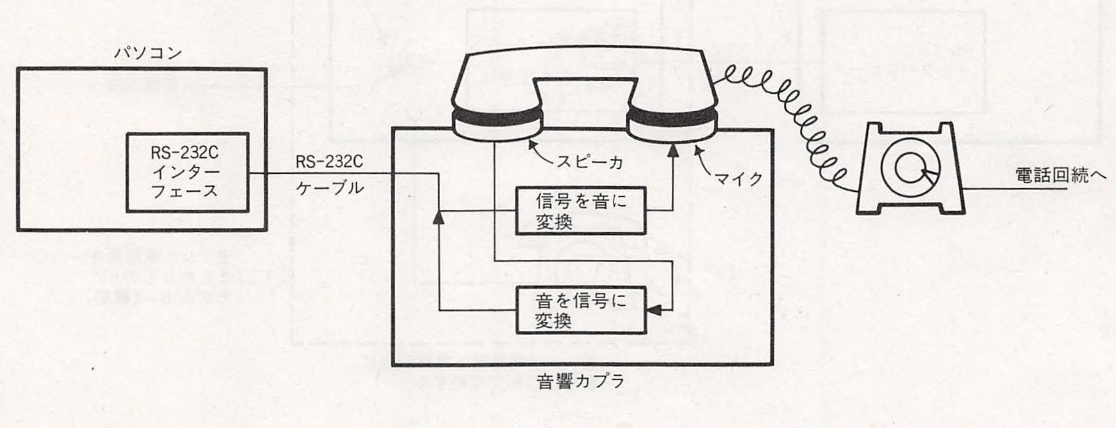
その他は，先に述べたモデム（単体）を



《写真6》シャープの音響カプラ

《第1表》各社のモデム電話

メーカー	型　　番	価　格
富 士 通	ＭＤ1230Ａ	190,000円
	ＭＤ1200	130,000円
	ＭＤ330Ａ	160,000円
シャープ	ＭＺ－１Ｘ19	98,000円
ＮＥＣ	ＰＣ－8269	80,000円
三　菱	ＰＣＴ－１ モデルＡ	98,000円
	ＰＣＴ－１ モデルＢ	240,000円
日　立	ＨＰ－12Ｄ	
	ＨＰ－12Ｐ	
	ＨＰ－12ＡＤ	
	ＨＰ－12ＡＰ	
	ＨＰ－00Ｄ	
	ＨＰ－00Ｐ	
沖 電 気	オキシステムホン モデル1	99,800円
	オキシステムホン モデル3	178,000円
田村電機	ACTAM MP-1200	98,000円
	ACTAM MP-300	59,800円



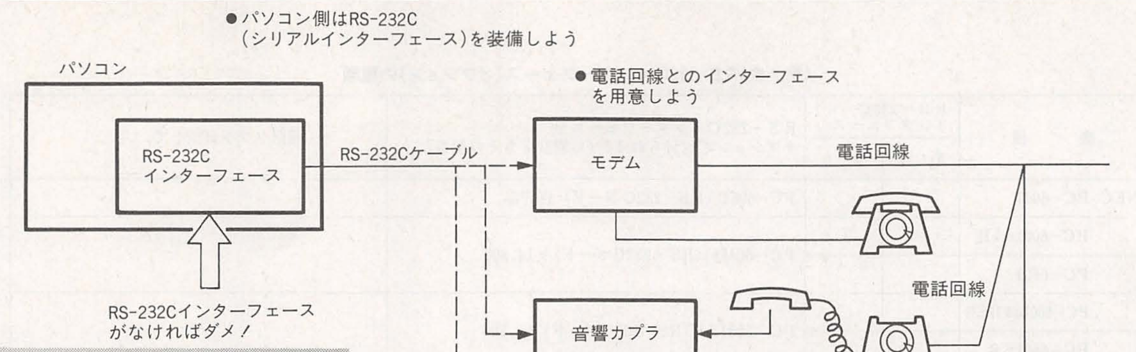
《第4図》音響カプラのしくみと接続のしかた

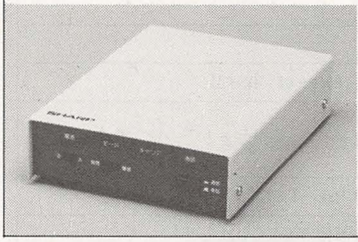
ステムホン　モデル１／３：〒105 東京都港区虎ノ門１－17－１第５森ビル　沖電気工業（株）システムホン販売推進グループ「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係▶**ＡＣＴＡＭ　MP1200／300**：〒153 東京都目黒区下目黒↗

《第2表》RS-232Cインターフェース(オプション)の種類

機　　種	RS－232C インタフェース あり	RS－232C インタフェース なし	RS－232Cインターフェースをオプションで取付られるか(可能なときその型番など)	通信ソフトに関して
NEC PC－6001		○	PC－6061 (RS－232Cボード) 保守品	
PC－6001mkII		○	PC－60M61(RS－232Cボード) ¥14,800	
PC－6601		○		
PC－6001mkIISR		○	PC－6061SR(RS－232Cボード) ¥6,500	
PC－6601SR		○		
PC－2001		○	PC－2095(RS－232Cケーブル) ¥7,500	
PC－8001		○	PC－8062 保守品	PC－8062－01　保守品
PC－8001mkII	○			市販ソフトも利用できる
PC－8001mkIISR	○			
PC－8201	○			本体内蔵　TELCOM使用
PC－100	○			本体添付 TELCOM使用
PC－8801/mkII/SR／FR／MR	○			市販ソフトも利用できる
PC－8801mkIITR	○			添 付 (漢字ターミナル・ソフト)
PC－9801 /E/F/M/VM/XA	○			市販ソフトも利用できる
富士通FM－7/NEW7/77/AV		○	MB22406(RS－232Cカード) ¥15,000	FMファイル・トランスファというソフトがある
FM16β	○		MB26525(RS－232Cケーブル) ¥6,500	
シャープX1ターボ/II X1/C/D/F	X1ターボ/II ○		ターボ／II以外 CZ－8RS ¥29,800	turboターミナル・ソフトあり
シャープMZ－2500	○			テレホン・ソフト標準装備
シャープ MZ－2000/2200		○	MZ－1E24(RS－232Cインターフェース)¥19,800 MZ－1001(拡張ユニット)	MZ－2000／2200のみ専用コミュニケーション・ソフト発売予定
シャープMZ－1500		○	MZ－1E24(RS－232Cインターフェース)¥19,800	MZ－1500専用コミュニケーション・ソフト発売予定
ソニーSMC－777		○	SM1－731(RS－232Cカード) ¥24,800	
アップル IIc	二つ内蔵 ○			
IIe		○	スーパー・シリアルカード ¥35,000など多くあり	
セガ SC－3000		○	SF－7000(スーパー・コントロール・ステーション)に内蔵	
IBM JX1－4		○	6343655(RS－232Cカード) ¥16,000 6343660(RS－232Cケーブル)	
JX5	○			
日立ベーシックマスターJr		○	ナシ	
日立ベーシックマスターLIII (MB－6890・MB－6891)	ケーブル内蔵 ○			
日立ベーシックマスター LIIIマーク5(MB－6892)	○			
日立 S1	MB－S1/15,のみ ○			
東芝 パソピア 7		○	PA7380(RS－232Cアダプタ)	
MSX 東芝 HX－10D/10S/30 10DP/10DPN		○	HX－R700 ¥24,800 (RS－232Cインターフェース・カートリッジ)	
MSX 東芝 HX－20/21/22/32	HX－22のみ ○		その他は ¥18,800 HX－R701(RS－232Cインターフェース・キット)	
MSX 東芝 HX－33/34/23/23F		○	HX－34は HX－R703(〃) ¥18,800 その他は HX－R702(〃) ¥18,800	
MSX ソニー		○	HBI－232(RS－232Cカートリッジ) ¥19,800	
MSX 三菱 F120／ML－F110／F120 D		○	ML－20RS(RS－232Cカートリッジ) ¥24,800 ML－20RSCA(ケーブル) ¥9,800	
MSX ビクター HC－30/60/6/7/HC－80		○	IF－7610(RS－232Cインターフェース) ¥25,000	
MSX 日立		○	MSX規格品使用により可能	
MSX 三洋		○	MSX規格品使用により可能	
MSX カシオPV－7/16 MX－10		○	PV－7/16に拡張BOX(KB－7¥14,800), MX－10に同(KB－10¥13,800)を取付け,規格品使用により可能	

2－2－3　(株) 田村電機製作所販売企画部「マイコンBASICマガジン」係▶パーソナル・モデムCM－300：〒134 東京都江戸川区西葛西6－15－10　センチュリープラニング(株)「マイコンBASICマガジン」係





《写真７》シャープのMZ-1X22

《第５図》パソコン通信にはいずれかの装置が必要

はじめ，拡張スロットにオプションできるシャープのモデムユニットＭＺ－1Ｘ22（価格21,800円，**写真７**）やＮＥＣのモデムボードＰＣ－8801－12（価格30,000円）などを利用することになります（**第５図**）。

パソコン通信Q&A
―これからはじめる人のために―

今回は，パソコン通信の概要について話してみたわけですが，ちょっとした疑問点に答えてみることにしましょう（アクセス方法などは別の機会にします）。

Q アクセス中の料金は？

A 友だち同志や無料のＢＢＳを楽しんでいる間は，一般の電話料金を払うだけでＯＫです。つまり，普通に話すかわりにデータを受けたり，送ったりするのですから，特別な料金は不要です。

ただ，モデムやモデム電話を使用するときに，ＮＴＴへの届出が必要で，電話回線に接続するための配線は資格を持っている人でなければ行えません。

また，ＢＢＳの会員になると，いろいろな情報が得られますが，会費が必要です（ＢＢＳによって異なる）。

Q 多くの人と同時に楽しみたいのですが？

A 電話によってつながっていることを考えてください。普通の一般的な電話では，１対１でつながり，他の人と話すことはできませんね。つまり，話すかわりにデータを送るだけなのですから，当然１対１でしか楽しめません。
ただ，同じ家に２回線（番号が二つ以上）あれば，その人を中心に回線数だけ楽しめます。

Q 同じ機種同志でしか楽しめないのですか？

A そんなことはありません。機種は関係ナシ！私が実験したところでは，ベーマガにあるシャープのＭＺ－2500と我がＮＥＣのＰＣ－8801ｍｋⅡとでちゃんとメッセージ交換ができました。

プログラム交換も異機種間で行なえます。ただ，ちゃんと走るかは別ですが，とにかく相手のマシンへプログラムを送ることは可能ですし，受け取ったプログラムはセーブすることもできます。

他のマシンへ移植しようと思っても，そのプログラムを１から入れるのはとてもたいへんな作業ですが，これを使えば一発でＯＫ！入ったあとで，自分のマシンで実行できるようにゆっくり修整すればいいわけです。

Q 漢字表示はできるのですか？

A できます。ＢＢＳによって漢字データを送りだすところがありますから，自分のマシンが漢字対応であれば送られてきたものを漢字として表示させることができます。

機種で言えば，ＮＥＣ　ＰＣ－9801シリーズ，ＰＣ－8801mkⅡTR（モデムボードを入れれば他の88シリーズでも可），シャープＭＺ－2500，Ｘ１ターボ（turbo ターミナル・ソフト必要）などです。あとは，ソフトで可能な場合もあります。

Q 転送スピードはどれぐらいですか？

A 転送スピード（ボーレート）は，現在ほとんどのものが300ボー（ＢＰＳ：ビット／秒）の全二重通信を行なっています。

カセットでは1200ボーぐらいで転送していますが，それとくらべるととても遅い速度であると言えます。

そのため，今後1200ボーや2400ボーというスピードが一般化するかも知れません。でも，電話というのは交換機などからのノイズが多くスピードをあげるとエラー続出になりかねません。

当然ながらアクセスする同志はボーレートなど通信フォーマットを同じにする必要があります。

それから，全二重通信，半二重通信がありますが，全二重通信は，同時に相互通信が可能なもので，半二重通信は，１本の回線を送りと受けに切りかえて使用するもので，同時に相互通信できません。

というわけで今回はこのへんで終わることにしますが，もしパソコン通信に関する質問や情報がありましたら，**「ベーマガ編集部パソコン通信」**係あてに送ってください。

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑥

エラーの原因はその行だけ？

by くり ひろし

★さて今月も，マンガでパソコンのコーナーですね。

★SYNTAX ERROR。SN ERRORともいいますが，このエラーを知らない人はいないでしょう。いちばんよくあるエラーですよね。意味としては，「文法上の誤りがある」なのですが，単に打ちまちがいのところを指摘するエラー・メッセージだと思っている人が少なくありません。

★そうなんです。文法上の誤りですから，打ちまちがいがなくても，使いかたがおかしければ，エラーはでちゃうんですね。

★そこで，SYNTAX ERROR対策。まず第一にチェックすべきことは，打ちまちがいですが，そこになければ，エラーのでる行の内容と関係のある行を見てみましょう。きっと，何かがちがっているはずです。影さんのような短気を起こさずに，もう一度リストをチェックしてみよう！



広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM
〒106 東京都港区六本木３－２－12　日本IBM㈱宣伝ＪＸ係「マイコンBASIC」係
ＪＸシリーズ……166,000円（ＪＸ１）

シャープ
〒162 東京都新宿区市谷八幡町８　シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンBASIC」付
ＭＺ－700シリーズ……79,800円（711）
ＭＺ－1500……89,800円
ＭＺ－2200……128,000円
ＭＺ－2500……168,000円（モデル20）
ＭＺ－5501……218,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22　シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」付
Ｘ１Cs……119,800円
Ｘ１Ck……139,800円
Ｘ１Ｄ……198,000円
Ｘ１Ｆ……89,800円（モデル10）
Ｘ１turbo……248,000円（モデル20）
Ｘ１turboⅡ……178,000円
Ｃ１（マイコンピュータテレビ）……93,000円
※要ファミリーベーシック
〒162 東京都新宿区市谷八幡町８　シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
ＰＣ－1245……17,800円
ＰＣ－1250……22,800円
ＰＣ－1251……29,800円
ＰＣ－1255……35,800円
ＰＣ－1401……29,800円
ＰＣ－1402……34,800円
ＰＣ－1260……29,800円
ＰＣ－1261……59,800円
ＰＣ－1500……69,800円
ＰＣ－1501……4,800円

ソード
〒104 東京都中央区八重洲２－７－12　京橋Ｋ－１ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
Ｍ５……49,800円
Ｍ５Pro……39,800円
Ｍ５Jr……29,800円

日本電気
〒108 東京都港区三田３－14－10　日本電気ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
ＰＣ－6001mkⅡ……84,800円
ＰＣ－6001mkⅡSR……89,800円
ＰＣ－6601……143,000円
ＰＣ－6601SR……155,000円
ＰＣ－8001mkⅡ……123,000円
ＰＣ－8001mkⅡSR……108,000円
ＰＣ－8801mkⅡ……168,000円（モデル10）
ＰＣ－8801mkⅡSR……168,000円（モデル10）
ＰＣ－8801mkⅡFR……99,800円（モデル10）
ＰＣ－8801mkⅡMR……238,000円
ＰＣ－8801mkⅡTR……288,000円
ＰＣ－9801/E/F……215,000円（Ｅ）
ＰＣ－9801U２……298,000円
ＰＣ－2001……59,800円
ＰＣ－8201……138,000円

日立家電
〒105 東京都港区西新橋２－35－６（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1/E(MSX)……62,800円
MB－H2(MSX)……79,800円
MB－H3(MSX2)……99,800円
MB－Ｓ１……128,000円

富士通
〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1（丸の内センタービル）富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
ＦＭ－７……126,000円
ＦＭ－11……298,000円（ＡＤ２）
ＦＭ－ＮＥＷ７……99,800円
ＦＭ－77……198,000円
ＦＭ－77L2/L4……193,000円（L2）
ＦＭ－77AV……128,000円（AV－1）

キヤノン販売
〒108 東京都港区三田３－11－28　キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEⅡe……378,000円
Ｖ－８（ＭＳＸ）……39,800円
Ｖ－10（ＭＳＸ）……54,800円
Ｖ－30Ｆ（ＭＳＸ２）……138,000円
Ｖ－25（ＭＳＸ２）……69,800円

東芝
〒105 東京都港区芝浦１－１－１　㈱東芝ＯＡ機器事業部「マイコンBASIC」係
パソピア７……119,800円
パソピアミニ……54,800円
〒105 東京都港区芝浦１－１－１　㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
ＨＸ－10Ｄ（ＭＳＸ）……65,800円（64Ｋ）
ＨＸ－20/21/22（ＭＳＸ）……79,800円（21）
ＨＸ－23/23Ｆ（ＭＳＸ２）……99,800円（23）
ＨＸ－30/32）ＭＳＸ）……43,800円（30）
ＨＸ－33/34（ＭＳＸ２）……99,800円（33）

松下
〒223 神奈川県横浜市港北区綱島４－３－１　情報システム事業部「マイコンBASIC」係
ＪＲ－100……54,800円
ＪＲ－200……79,800円
ＪＲ－800……128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
ＣＦ－1200（ＭＳＸ）……43,800円
ＣＦ－2000（ＭＳＸ）……54,800円
ＣＦ－2700（ＭＳＸ）……59,800円
ＣＦ－3000（ＭＳＸ）……79,800円
ＣＦ－3300（ＭＳＸ）……148,000円
FS-4000（MSXワープロ・パソコン）…106,000円
FS-4500（MSX2ワープロ・パソコン）…108,000円
ＦＳ－5500（ＭＳＸ２）……188,000円（Ｆ１）

カシオ
〒160 東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
ＰＢ－110……11,000円
ＰＢ－410……15,800円
ＰＢ－550……24,800円
ＰＢ－700……34,800円
ＦＸ－720Ｐ……16,800円
ＦＸ－750Ｐ……24,800円
ＦＸ－780Ｐ……22,800円
ＦＸ－820Ｐ……29,800円
ＰＶ－７（ＭＳＸ）……29,800円
ＰＶ－16（ＭＳＸ）……29,800円
ＰＢ－800……7,900円
ＰＢ－770……39,800円
ＭＸ－10（ＭＳＸ）……19,800円

EPSON
〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係
ＨＣ－20……138,000円
ＨＣ－40……128,000円
ＨＣ－88……298,000円

TOMY
〒124 東京都葛飾区立石７－９－10㈱トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY
〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱　国内営業本部「マイコンBASIC」係
ＳＭＣ－777……148,000円
ＳＭＣ－777Ｃ……168,000円
ＨＢ－10（ＭＳＸ）……34,800円
ＨＢ－75（ＭＳＸ）……69,800円
ＨＢ－101（ＭＳＸ）……46,800円
ＨＢ－201（ＭＳＸ）……59,800円
ＨＢ－70/FD（MSX）……148,000円（FD）
ＨＢ－Ｆ500（ＭＳＸ２）……128,000円

セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田１－２－12　㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
ＳＣ－3000……29,800円
ＳＣ－3000Ｈ……33,800円

バンダイ
〒111 東京都台東区駒形２-５-４　㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
ＲＸ－78……59,800円

三洋／三洋電機特機
〒550 大阪市西区江戸堀２－７－25　情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
ＰＨＣ－30Ｎ（ＭＳＸ）……69,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100　三洋電機㈱営業本部ＰＡ企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円
WAVY11(MSX)……99,800円

三菱電機
〒100 東京都千代田区丸の内２-３-３　三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係
ＭＬ－8000（ＭＳＸ）……59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ＭＬ－Ｆ110（ＭＳＸ）……54,800円
ＭＬ－Ｆ120（ＭＳＸ）……64,800円
ＭＬ－Ｆ120Ｄ（ＭＳＸ）……74,800円
ML－G10/30(MSX2)…168,000円（30モデル1）

ヤマハ
〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号　日本楽器製造㈱AY－ＸＩ係「マイコンBASIC」係
ＹＩＳ303（ＭＳＸ）……49,800円
ＹＩＳ503Ⅱ（ＭＳＸ）……59,800円
ＹＩＳ604/128（ＭＳＸ２）……99,800円
ＳＸ－100（ＭＳＸ）……36,800円
ＣＸ11（ＭＳＸ）……54,800円
CX7M/128(MSX2)……128,000円

ビクター
〒100 東京都千代田区霞が関３-２-４（霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンター－PCM「マイコンBASIC」係
ＨＣ－５（ＭＳＸ）……59,800円
ＨＣ－６（ＭＳＸ）……64,800円
ＨＣ－７（ＭＳＸ）……84,800円
ＨＣ－80（ＭＳＸ２）……84,800円

パイオニア
〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号　パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
ＰＸ－７（ＭＳＸ）……89,800円

ゼネラル
〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116　国内営業事業部開発商品課「マイコンBASIC」係
PCT-55（テレビ＋キーボードMSX）…138,000円

任天堂
〒605 京都市東山区福稲上高松町60　任天堂㈱「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ（本体）……14,800円

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

"マイコン特選システム" 好評販売中!!

安さ・サービス・丁寧……………………………………秋葉原の東映無線

通信販売クレジット 大歓迎!!

●送料着払い

ラジオセンター店
03-253-0987

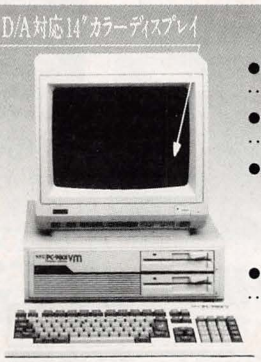
ラジオデパート店
03-251-1014

(大好評)
音声合声ボード(PC-8000/8800シリーズ用)……¥29,800

新発売!! 取り扱いご希望の販売店様は東映無線(株) TEL.03-253-9896まで

型名	標準価格	サイズ	螢光色	スペック
KH-1200GJ	39,800円	12″	グリーン	4,050文字表示ノングレアハイコントラストCRT
KH-1200AJ	41,800円		オレンジ	

今回掲載のシステムはほんの一例です。詳細は上記までご連絡ください。



パソコン通信モデム 好評販売中!!

●PV-2123(アイワ、郵政省認可)……¥29,800➡ **13%OFF** ¥26,000
●CM-300(センチュリー、郵政省認可)……¥29,800➡ **34%OFF** ¥19,800
●MK-300(ホリー)……¥29,800➡ **34%OFF** ¥19,800

ワンボードコンピュータ 好評販売中!!

●SMB-80TE(シャープ)+電源(5V3A)……¥45,400➡ **13%OFF** ¥39,800
●TK-85(NEC)+電源(5V3A)……¥50,400➡ **22%OFF** ¥39,800

Ⓐ NEC **PC-9801VM0** +増設FDD×2台+ディスケット(2HD)10枚➡PC-9801VM2仕様……¥477,000➡ **38%OFF** ¥299,800

Ⓑ 富士通 **FM-77L2** +MB27343(富士通、14″カラーディスプレイ)+SP-80(エプソン、ドットプリンター)+プリンターケーブル+ROMカートリッジ(FM用)+ディスケット(3.5″)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥346,900➡ **43%OFF** ¥199,800

Ⓒ 富士通 **FM-NEW7** +PC-TV151(NEC、15″パソコンTV)+MR-33DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥207,400➡ **48%OFF** ¥109,800

Ⓓ 富士通 **FM-77L2** +PC-TV151(NEC、15″パソコンTV)+ディスケット(3.5″)10枚……¥301,300➡ **48%OFF** ¥158,800

FM-77/11/16βシリーズ

ⒶFM-77AV-2+PC-TV151(NEC、15″パソコンTV)+ディスケット(3.5″)10枚……¥266,300➡ **32%OFF** ¥182,800
★ⒷFM-77L4+14″カラーディスプレイ(一流メーカー、400ライン、0.39mmドットピッチ)+ディスケット(3.5″)10枚……¥361,300➡ **42%OFF** ¥212,800
★ⒸFM-77L4+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+TR-24f(熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5″)10枚……¥436,900➡ **40%OFF** ¥265,800
★ⒹFM-16βSD+MB27110(JISキーボード)+14″カラーディスプレイ(一流メーカー、400ライン、0.39mmドットピッチ)+ディスケット(2HD)10枚……¥481,800➡ **42%OFF** ¥283,800
ⒺFM-16βFD+MB27110(JISキーボード)+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+TR-24f(熱転写漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚……¥625,600➡ **39%OFF** ¥387,800
ⒻFM-16βFD+MB27110(JISキーボード)+14″カラーディスプレイ(一流メーカー、400ライン、0.39mmドットピッチ)+MB27411E(漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚 ¥729,800➡ **35%OFF** ¥474,800

PC-8801mkIIFR/MR/TRシリーズ

ⒶPC-8801mkIIFR/10+PC-TV151(NEC、200ライン、15″パソコンTV)+MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥207,400➡ **35%OFF** ¥136,800
ⒷPC-8801mkIIFR/20+PC-TV151(NEC、200ライン、15″パソコンTV)+ディスケット10枚……¥258,800➡ **34%OFF** ¥172,800
ⒸPC-8801mkIIFR/30+PC-KD852(NEC、0.39mmドットピッチ、アナログ対応、14″カラーディスプレイ)+ディスケット10枚……¥293,800➡ **27%OFF** ¥216,800
ⒹPC-8801mkIIFR/30+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット10枚……¥305,600➡ **32%OFF** ¥210,800
★ⒺPC-8801mkIIFR/30+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+KP-5000(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥414,100➡ **42%OFF** ¥243,800
ⒻPC-8801mkIIFR/30+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+TR-24(熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚……¥381,900➡ **31%OFF** ¥266,800
ⒼPC-8801mkIIMR+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(2HD)10枚……¥409,800➡ **36%OFF** ¥265,800
ⒽPC-8801mkIITR+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット10枚……¥415,600➡ **29%OFF** ¥298,800

PC-9801シリーズ

ⒶPC-9801U2+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(3.5″)10枚……¥424,600➡ **30%OFF** ¥299,800
ⒷPC-9801VF2+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(2DD)10枚……¥481,600➡ **28%OFF** ¥350,800
ⒸPC-9801VF2+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+M-1024(漢字プリンター)+プリンターケーブル+一太郎(ワープロ)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥678,100➡ **27%OFF** ¥499,800
ⒹPC-9801VM2+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(2HD)10枚……¥548,600➡ **26%OFF** ¥410,800
ⒺPC-9801VM2+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+TR-24(熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2HD)10枚……¥624,900➡ **25%OFF** ¥474,800
ⒻPC-9801VM2+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+NM-9400S(漢字プリンター)+PC-9872(マウス)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥880,600➡ **31%OFF** ¥615,800
ⒼPC-9801VM0+PC-KD852(NEC、0.39mmドットピッチ、アナログ対応、14″カラーディスプレイ)+増設FDD×2台+ディスケット(2HD)10枚……¥576,800➡ **32%OFF** ¥397,800
ⒽPC-9801VM0+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+LFD-880(標準FDD)+フロッピーケーブル+NM-9400S(漢字プリンター)+ディスケット(8″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥970,600➡ **32%OFF** ¥668,800

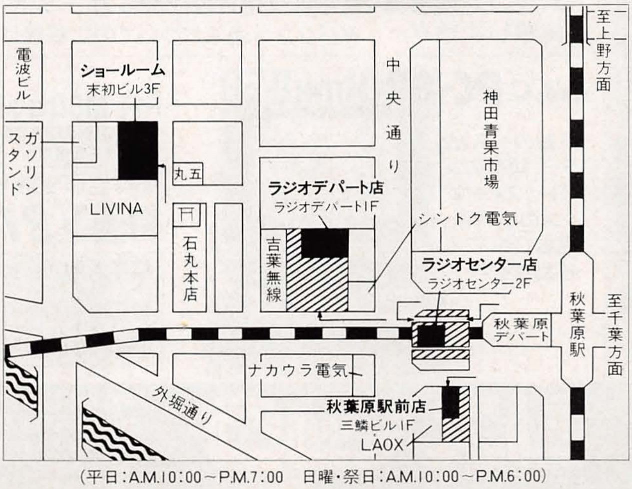
厳選周辺機器シリーズ

ⒶTR4943(EPROMプログラマー)……¥128,000➡ **??%OFF** ¥???
ⒷPC-8001mkII-01(PC-8001mkII用漢字ROM)……¥32,000➡ **54%OFF** ¥15,000
ⒸLFD-880(標準FDD PC用 FM用)+フロッピーケーブル……¥223,000➡ **24%OFF** ¥169,800
ⒹLFD-590(ミニFDD 2DD/2HD切替型PC用)……¥158,000➡ **24%OFF** ¥120,800
ⒺTF-10PC(ミニFDD PC用)+フロッピーケーブル……¥134,800➡ **45%OFF** ¥74,800
ⒻLFD-550IIPC(ミニFDD PC用)+フロッピーケーブル……¥148,000➡ **53%OFF** ¥69,800
ⒼFD-55B(PC-8801mkII用増設FDD)……¥60,000➡ **54%OFF** ¥28,000
ⒽCP-20(音響カプラ)……¥49,800➡ **25%OFF** ¥37,500
ⒾPC-9801用256kBメモリーボード……¥42,000➡ **53%OFF** ¥20,000
ⒿPC-9801用512kBメモリーボード……¥80,000➡ **60%OFF** ¥32,000
ⓀNM-9300S(ドットインパクト10″漢字プリンター)……¥253,000➡ **43%OFF** ¥145,000
ⓁNM-9400S(ドットインパクト15″漢字プリンター)……¥310,000➡ **46%OFF** ¥169,800
ⓂSX-85k(10″ドットプリンター)……¥188,000➡ **85%OFF** ¥29,800

東映無線(株)店舗御案内図

パソコン・各種計測器・オーディオ・ビデオ・アンテナ

各種マイコン用ソフト特価販売中!!



(平日:A.M.10:00〜P.M.7:00 日曜・祭日:A.M.10:00〜P.M.6:00)

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

ラジオセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1−14−2 ラジオセンター2F
☎(253)0987 (251)2763 無休
ラジオデパート店 〒101 東京都千代田区外神田1−10−11 ラジオデパート1F
☎(251)1014(代) 無休
ショールーム 〒101 東京都千代田区外神田1−5−8 末初ビル3F
☎(253)9896(代) 無休
秋葉原駅前店 〒101 東京都千代田区外神田1−15−6 ミツウロコビル1F (オーディオ ビデオ 専門店)
☎(253)5741(代) 無休

超特価バザール!!

早い者勝ち!

SHARP
パソコンテレビ
X1F



疾走するグラフィック
X1F

M10セットA　注番 B3-1202

CZ-811C X1Fモデル10	¥89,800
14インチカラーモニター	¥64,800
CZ-122PF "YOKOZUNA"ソフト	¥15,800

セット定価合計¥170,400
特価¥89,800　47% off

¥2,330×48回	ボーナスなし	
¥2,960×36回	ボーナスなし	
¥2,060×24回	㊍¥13,000×4回	

M10セットB　注番 B3-1203

CZ-811C X1Fモデル10	¥89,800
TV付14インチカラーモニター	¥89,800
CZ-122PF "YOKOZUNA"ソフト	¥15,800

セット定価合計¥195,400
特価¥139,800　28% off

¥4,630×36回	ボーナスなし
¥3,590×24回	㊍¥18,000×4回
¥9,020×12回	㊍¥20,000×2回

M20セット　注番 B3-1204

CZ-812C X1Fモデル20	¥139,800
14インチカラーモニター	¥64,800
CZ-123PF "YOKOZUNA"ソフト	¥19,800

セット定価合計¥224,000
特価¥139,800　37% off

¥4,620×36回	ボーナスなし
¥3,250×24回	㊍¥20,000×4回
¥4,020×12回	㊍¥25,000×2回

シスペック特選 フロッピーディスクセット

★MB27611+IFカード+MD-2D(10枚)
定価合計¥142,800➡**スペシャル特価**
¥3,740×12回　㊍¥20,000×2回

★MB27631H+IFカード+MF-2D(10枚)
定価合計¥99,800➡**スペシャル特価**
¥3,300×12回　㊍¥20,000×2回

ワープロが楽しい今日この頃です。

各メーカー各機種、特別価格にて御奉仕中!
特価¥25,000より

中古情報　買取り　下取り
お問い合せ 03-257-0283 秋葉原2号店

◆クレジットカードOK!
◆掘り出し物、多数あり!
◆大量展示人気沸騰!

お手持ちのコンピュータを下取りにして新機種をご購入したい方。ご予算にあわせた安価なコンピュータをおさがしの方。是非一度御連絡下さい!

富士通 FM-7	¥39,800
PC-9801	¥98,000
200ラインCRTカラー	¥20,000
FM用サーマルプリンタ(ケーブル付)	¥19,800
NEC PC-6001	¥9,800
LPR-24T	¥54,800

月々1,000円から シスペッククレジット

- 1～60回までOK!! ●超低金利
- シスペック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始)
- ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

●各種クレジット取扱中
●お気軽にご利用ください

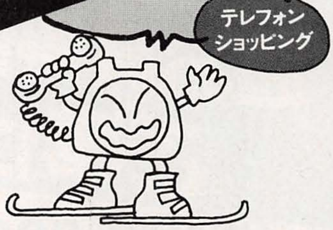
★TONE(トーン)システムズだけのスペシャルクレジット手数料早見表

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
分割払手数料	2%	2.5%	3%	5%	6%	8%	9.5%	11%	13%	15%	19%	23%	25%	29%	32%

ご注文、お問い合せは

東京	☎03(257)0281
札幌	☎011(643)8345
仙台	☎0222(71)8774
金沢	☎0762(22)3006
名古屋	☎052(263)1630
大阪	☎06(641)1967
徳島	☎0886(53)8663
広島	☎082(227)0157
熊本	☎096(322)0995

お近くのTONE(トーン)システムズへ



シスペック特選 プリンターセット
(ケーブル&ペーパーサービス)

★EPSON VP-80K(24ピン漢字プリンタ)
PC対応 ROM付
定価合計¥159,000➡**スペシャル特価**
¥5,800×24回　ボーナスなし

シスペックTONE(トーン)システムズ ご利用方法

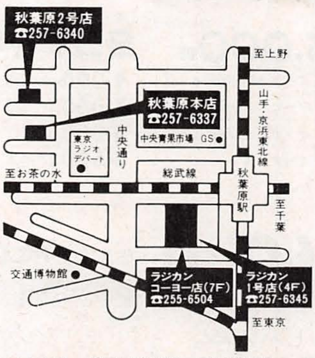
①クレジット
お電話にて、お気軽にお申込み下さい。
②現金書留
商品名・注番等ご明記の上、下記へご送金をお願い致します。
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11
シスペック㈱本店3F TONEシステムズ
③銀行振込
振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★広告以外の商品、組み合わせ等の特別価格につきましては、お電話にて、お問い合わせ、ご確認下さい。

★ピュア会員さらに特典あり!!　SHARP　シスペック!

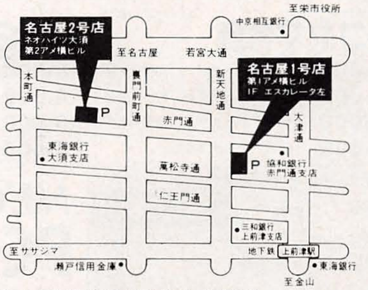
シスペックでお買い上げの方へ粗品プレゼント➡

《シスペック各店ご案内》

P=パーキング



年中無休　㊤AM10:00～PM19:00



名古屋2号店☎052-241-0921代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル
●1号店 定休日=月曜日 ㊤AM10:00～PM19:00
●2号店 定休日=水曜日 ㊤AM10:00～PM19:00

●名古屋1号店	〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-36(第1アメ横ビル)	☎052-263-1629
●名古屋2号店	〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル)	☎052-241-0921
●TONEシステムズ(通販部)	〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)	☎03-257-0281
●A.D.A.オフィス	〒101 東京都千代田区外神田1-8-11	☎03-257-6339

お申し込み・お問い合わせはTONE(トーン)システムズへ!☎03-257-0281

粗品プレゼント券
パソコン及び周辺機器を店頭にてお買い上げの際、係員にお渡し下さい。ただし、特価品は除きます。
住所
氏名

業界一の安心サポート体制

安さだけではありません。

・人気商品を超お買得価格でご奉仕!!

PC-8801シリーズ



NEC PC-8801mkII FR

▶初めての人から本格的な活用をめざす人まで。
誰もが満足できるラインアップ。
パフォーマンスを追求した高性能パソコン。

1 3D(三次元)グラフィックス、アニメーションが自由に描ける鮮やかカラーグラフィック。
2 ミュージック・プレイの楽しさ広がる、6重和音のHi-Fiサウンド。
3 スピーディに理解しやすいプログラムを作成できるN88-日本語BASICの日本語処理機能。

モデル10 基本セット

プラン320　37%引

PC-8801mkIIFR10	99,800円
2,000文字14型カラーCRT	59,800円
データレコーダー	12,800円
定価合計	172,400円

特価109,000円

6,000円×12回	ボーナス23,600円×2回
3,000円×24回	ボーナス13,600円×4回
3,700円×36回	ボーナスなし

モデル20 基本セット

プラン321　32%引

PC-8801mkIIFR20	148,000円
14型4,050文字高解像度CRT	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	264,800円

特価179,000円

8,000円×18回	ボーナス19,100円×3回
5,000円×24回	ボーナス21,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
3,900円×60回	ボーナスなし

モデル30純正基本セット

プラン322　電話にて

PC-8801mkIIFR30	178,000円
PC-K D852(4,050文字14型カラーCRT)	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	294,800円

ヨコヤマ特価

7,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス14,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナスなし

モデル30 基本セット

プラン323　31%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
14型4,050文字高解像度CRT	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	294,800円

特価203,000円

6,000円×24回	ボーナス22,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス17,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス14,600円×8回
4,400円×60回	ボーナスなし

モデル30 ワープロセット

プラン325　30%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
14型4,050文字高解像度CRT	99,800円
TR-24(スター24ドット漢字プリンター)	68,800円
ユーカラK2(ワープロソフト)	28,000円
プリンターケーブル	6,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	398,400円

特価279,000円

9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
6,100円×60回	ボーナスなし

NEC PC-8801mkII MR

▶いま8ビットの頂点へ。
可能性を追求して生まれたハイポテンシャルマシン。

1 大容量1Mバイトタイプ5インチフロッピィディスクを内蔵
2 日本語機能も大幅に強化

パソコン発展セット

プラン327　電話にて

PC-8801mkIIMR	238,000円
PC-KD852(4,050文字高解像度CRT)	99,800円
セット合計	337,800円

ヨコヤマ特価

9,000円×24回	ボーナス22,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス17,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,800円×60回	ボーナスなし

純正ワープロセット

プラン324　電話にて

PC-8801mkIIMR	238,000円
PC-KC D852	99,800円
PC-PR406	99,800円
ワープロソフト春望model 20	37,800円
ブランクディスケット10枚(2HD)	24,000円
定価合計	499,400円

ヨコヤマ特価

9,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,600円×10回
8,600円×60回	ボーナスなし

88MRによるワープロセット

プラン328　29%引

PC-8801mkIIMR	238,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
TR-24(24ドット熱転写漢字プリンター)	68,800円
ユーカラK2(ワープロソフト)	28,000円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	451,600円

特価319,000円

7,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
7,200円×60回	ボーナスなし

NEC PC-6601SR

▶はじめての、ワイヤレスキーボード&テレビパソコン。

1 実力の日本語ワープロソフト標準添付。
2 さらに美しくなった15色細密グラフィック
3 3.5インチFDD1ドライブ搭載

ミスターPC基本セット

プラン330　電話にて

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)	94,800円
ブランクディスケット3.5″×10枚	13,000円
定価合計	262,800円

~~特価129,000円~~

9,900円×12回
5,200円×24回
3,700円×36回

ミスターPC純正フルセット

プラン331　電話にて

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)	94,800円
SP-800M(セイコーインパクトプリンター)	64,800円
ブランクディスケット 3.5″×10枚	13,000円
プリンターケーブル	6,000円
定価合計	333,600円

~~超特価149,000円~~

4,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×30回	ボーナス17,900円×5回
5,000円×36回	ボーナスなし

お客様の目的とご予算に合わせた数々のプランとお支払い方法で十分満足のできるヨコヤマパソコンショッピング。

比べればやっぱりヨコヤマ!

PC-9801シリーズ



NEC PC-9801VF2 PC-9801Vm2

▶ビジネスの速戦力。

1 高性能16ビットCPU採用
CPUにμPD70116(8MHz)を採用。

2 大容量、ハイパフォーマンス
5インチフロッピィディスクドライブを2基内蔵。

3 ビジネス用途を拡げる充実した機能

VM2基本セット

プラン303 26%引

PC-9801VM2 415,000円
4,050文字高解像度CRT 99,800円

定価合計 514,800円

特価379,000円

9,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス18,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,200円×10回
7,200円×72回	ボーナスなし

超お買得ワープロセット

プラン305 27%引

PC-9801VM2 415,000円
4,050文字高解像度CRT 99,800円
NP-510(24ドット熱転写カラープリンター) 175,000円
一太郎(ワープロソフト) 58,000円
ブランクディスケット2HD×10枚 24,000円
プリンターケーブル 6,800円

定価合計 778,600円

特価568,000円

10,000円×36回	ボーナス55,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス43,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス45,200円×10回
10,900円×72回	ボーナスなし

U2基本セット

プラン309 30%引

PC-9801U2(3.5″FDD2基内蔵) 298,000円
14型4,050文字高解像度CRT 99,800円

定価合計 397,800円

特価279,000円

7,000円×36回	ボーナス14,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス18,900円×10回
6,100円×60回	ボーナスなし

超お買得ワープロセット

プラン308 28%引

PC-9801VF2 348,000円
4,050文字高解像度CRT 99,800円
M-1024P(24ドットインパクト漢字プリンター) 128,000円
一太郎(ワープロソフト) 58,000円
ブランクディスケット2DD×10枚 22,000円
プリンターケーブル 6,800円

定価合計 662,600円

特価478,000円

10,000円×36回	ボーナス37,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス34,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス33,300円×10回
9,100円×72回	ボーナスなし

VF2基本セット

プラン306 27%引

PC-9801VF2 348,000円
4,050文字高解像度CRT 99,800円

定価合計 447,800円

特価329,000円

7,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
7,200円×60回	ボーナスなし

掲載以外の商品もとり揃えております。まず、お問合せ下さい。

J-DMA
社団法人日本通信販売協会会員

ヨコヤマならではの 9大サービス お買得!!

1. **組合わせ自由** 本誌に掲載してある以外の組合わせもできます
2. **初心者歓迎** 初めてパソコンをご利用なさる方でも、親切・ていねいにアドバイスをさせて頂きます
3. **各種お支払い方法** 月々の返済額、ボーナス返済額、頭金はお客様のご予算によって自由に組み合わせができます
4. **お支払いは4ヶ月後からでもOK!** 商品は今すぐ!お支払いは4ヶ月後からでもOK!
5. **超低金利クレジット** 1回~72回払いOK!
6. **全国無料配送** ただし離島は有料になります
7. **配達日指定OK!** 日曜・祭日も配達可能
8. **アフターサービス万全** 購入後のサポート体制万全
9. **高額下取りサービス** 高額下取り実施中!

PCシリーズ下取りコーナー

PC-8001mkII+26万5千円
PC-8801+25万円
PC-8801mkII/30+19万8千円
PC-8801+21万8千円(漢字ROM付)
➡PC-9801VF2

PC-8801mkII/30+25万2千円
PC-8001mkII+31万7千円
PC-8801+30万2千円
PC-9801+27万2千円(漢字ROM付)
PC-9801Vm2⬅

PC-8001+22万8千円
PC-8001mkII+21万8千円
PC-8801+20万8千円
PC-8801mkII/30+15万8千円
➡PC-9801U2

PC-8001mkII +13万2千円
PC-8801 +11万5千円
PC-8801mkII/30 +6万5千円
PC-6001mkII +13万5千円
PC-8801mkIIFR/30⬅

▶PC-98用増設RAMボード
- 128KB 特価16,000円
- 256KB 特価24,000円
- 512KB 特価38,000円

全国を完全サポートするヨコヤマ。電話一本で即納。

藤沢 0466(43)1775
札幌 011(771)4971
盛岡 0196(24)3172
仙台 0222(67)5371
新潟 0252(75)5076
東京 03(563)2488
名古屋 052(581)4325
大阪 06(362)5057
松山 0899(33)7574
広島 082(295)6638
福岡 092(481)0502
鹿児島 0992(51)7761
お問合せ 0466(43)1765
FAX 0466(43)1265

AM9:00~PM9:00

年中無休

IC WORLD ヨコヤマ



● 人気商品を 超お買得価格で ご奉仕!!

SHARP X1 パソコンテレビ turbo II

▶ターボが知的にパワーアップ。

1 先進の日本語システム〝日本語百科WORD POWER〞、〝ターボ博士LEXICON〞搭載

2 カラーイメージボード(別売)による静止画入力など多彩な画像処理

3 パソコン通信をサポートするturboターミナル(別売)



X1ターボ基本セット

プラン343　電話にて

品名	価格
CZ-856CE(5″ドライブ2基内蔵)	178,000円
CZ-855DE(15型カラーCRTテレビ)	119,800円
定価合計	297,800円

ヨコヤマ特価

月額	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし

X1ターボ多目的セット

プラン344　電話にて

品名	価格
CZ-856CE(5″ドライブ2基内蔵)	178,000円
CZ-855DE(15型カラーCRTテレビ)	119,800円
MZ-1P17(24ドット漢字プリンター)	79,800円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	384,400円

ヨコヤマ特価

月額	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,600円×10回
6,700円×60回	ボーナスなし

X1ターボグラフィックセット

プラン345　23%引

品名	価格
CZ-856CE(5″ドライブ2基内蔵)	178,000円
CZ-855DE(15型カラーCRTテレビ)	119,800円
M-1024P(プリンター)	128,000円
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	39,800円
CZ-131SF(turboターミナル)	8,800円
ブランクディスケット10枚	17,000円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	498,200円

特価383,000円

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス30,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,700円×10回
8,400円×60回	ボーナスなし

X1ターボワープロセット

プラン346　電話にて

品名	価格
CZ-856CE(5″ドライブ2基内蔵)	178,000円
CZ-855DE(15型カラーCRTテレビ)	119,800円
MZ-1P17(24ドット漢字プリンター)	79,800円
MZ-1C48	6,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	17,000円
ワープロソフトデラ	32,000円
定価合計	437,400円

ヨコヤマ特価

月額	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス26,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,500円×10回
7,400円×60回	ボーナスなし

SHARP Super MZ

▶いま始まる、きみのテレコミュニケーション。

1 〝テレフォンソフト〞を標準装備

2 瞬速グラフィックス

3 アナログ音声対応、多彩なサウンド機能

スーパーMZモデル30基本セット

プラン341　電話にて

品名	価格
MZ-2521/30(640KB3.5″MFD2基付)	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
定価合計	306,000円

ヨコヤマ特価

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス18,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
5,000円×60回	ボーナスなし

スーパーMzパソコン通信システム

プラン340　電話にて

品名	価格
MZ-2521/30 (640KB3.5″MFD2基付)	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
MZ-1X19(モデムホン)	98,000円
MZ-1E26(ボイスコミュニケーションVF)	24,800円
MZ-1P17(24ドットカラープリンター)	79,800円
MZ-1M08(ボイスボード)	10,000円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	525,400円

ヨコヤマ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス34,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス29,600円×10回
7,700円×72回	ボーナスなし

スーパーMZによるワープロ入門セット

プラン342　電話にて

品名	価格
MZ-2521/30(640KB3.5″MFD2基付)	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
MZ-1R28(辞書ROMボード)	22,000円
MZ-1P17(24ドットカラープリンター)	79,800円
MZ-1P35(プリンターケーブル)	6,800円
ユーカラ(ワープロソフト)	28,000円
定価合計	442,600円

ヨコヤマ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,700円×10回
7,400円×60回	ボーナスなし

ヨコヤマがパソコン初心者に贈る入門用パソコンプラン。もちろんヨコヤマ特価です。

日立 H2



エンジョイ派のプラン390

品名	価格
MB-H2(RAM64KB装備)	79,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力、リモコン付)	66,000円
定価合計	145,800円

28%引　特価105,000円

9,500円×12回	5,000円×24回	3,500円×36回

Victor Melbrain's MSX2



パソコン初心者のプラン391

品名	型番	価格
本体	HC-80	84,800円
ディスプレイ	FM-TV151	89,800円
データレコーダー		12,800円
定価合計		187,400円

20%引　特価149,000円

月額	ボーナス
5,000円×18回	ボーナス26,800円×3回
3,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,000円×36回	ボーナスなし

三菱 io MSX2



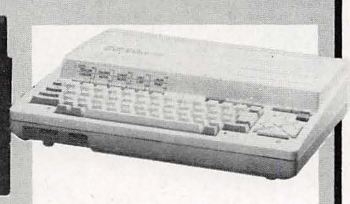
本格派にせまるプラン392

品名	型番	価格
本体	ML-G10	98,000円
ディスプレイ	FM-TV151	89,800円
マウス	ML-11MA	12,800円
データレコーダー		12,800円
定価合計		213,400円

20%引　特価169,000円

月額	ボーナス
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
5,700円×36回	ボーナスなし

日立 MB-H21



絶対お買得なプラン393

標準価格49,800円の品

特価29,800円

お客様の目的とご予算に合わせた数々のプランとお支払い方法で十分満足のできるヨコヤマパソコンショッピング。

FMシリーズ



富士通 FM77AV

▶天然色パソコン。

1. 4096色同時発色
   テレビと見違えるほどリアルな色。
2. FM音源標準実装
   本格的シンセサイザ仕様。
3. AV機能を大幅パワーアップ
4. コンテンポラリーなワイヤレスキーボード

77AV-1 基本セット

プラン360　電話にて

FM77AV-1	128,000円
FMTV-151(カラーCRTテレビ)	89,800円
定価合計	217,800円

ヨコヤマ特価

5,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス11,500円×6回
3,800円×60回	ボーナスなし

77AV-2 基本セット

プラン361　電話にて

FM77AV-2	158,000円
FMTV-151(15型カラーCRTテレビ)	89,800円
定価合計	247,800円

ヨコヤマ特価

6,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,800円×8回
4,300円×60回	ボーナスなし

77AV-2 ワープロセット

プラン362　23%引

FM77AV-2	158,000円
FMTV-151(15型カラーCRTテレビ)	89,800円
TR-24f(スター24ドット漢字プリンター)	68,800円
ユーカラ(ワープロソフト)	22,000円
プリンターケーブル	4,900円
ブランクディスケット3.5' 2D×10枚	19,000円
定価合計	362,500円

特価279,000円

8,000円×24回	ボーナス32,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
6,100円×60回	ボーナスなし

富士通 FM-NEW7

▶ハイ・コストパフォーマンスを実現した興奮パソコン

1. F-BASIC V3.0をファームウェア化し、本体内に標準実装
2. 2個のCPU搭載。メインメモリは64Kバイト
   アドレス空間として64KBをフルに活用できます。
3. 1ドットごとに8色まで色指定ができる640×200ドットの高分解能表示。パレット機能で色交換も簡単です。
4. 音にも熱中、サウンド機能。三重和音までの音楽演奏が楽しめます。
5. オプションの漢字ROMカードにより、読みやすく使いやすい日本語表示

限定50セット　NEW7入門基本セット

プラン370　56%引

FM-NEW7	99,800円
2,000文字カラーCRT	59,800円
データレコーダー	9,980円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	171,200円

特価75,000円

6,800円×12回
3,600円×24回

NEW7フルセット

プラン371　54%引

FM-NEW7	99,800円
2,000文字カラーCRT	59,800円
SP-800F	64,800円
FM音源カード	18,000円
プリンターケーブル	6,000円
データーレコーダー	9,980円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	260,180円

特価119,000円

7,000円×12回	ボーナス23,100円×2回
3,000円×24回	ボーナス16,500円×4回
4,000円×36回	ボーナスなし

掲載以外の商品もとり揃えております。まず、お問合せ下さい。

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

ヨコヤマならではの9大サービス お買得!!

1. **組合わせ自由** 本誌に掲載してある以外の組合わせもできます。
2. **初心者歓迎** 初めてパソコンをご利用なさる方でも、親切・ていねいにアドバイスをさせて頂きます。
3. **各種お支払い方法** 月々の返済額、ボーナス返済額、頭金はお客様のご予算によって自由に組み合わせができます。
4. **お支払いは4ヶ月後からでもOK!** 商品は今すぐ!お支払いは4ヶ月後からでもOK!
5. **超低金利クレジット** 1回～72回払いOK!
6. **全国無料配送** ただし離島は有料になります。
7. **配達日指定OK!** 日曜・祭日も配達可能。
8. **アフターサービス万全** 購入後のサポート体制万全。
9. **高額下取りサービス** 高額下取り実施中!

PC-9801シリーズ下取りコーナー

FM-NEW7+11万円
FM-77D2+7万5千円
FM-77L2+6万5千円
FM-77L4+5万5千円
➡FM77AV-2

全国を完全サポートするヨコヤマ。電話一本で即納。

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
盛岡	0196(24)3172
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
東京	03(563)2488
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
松山	0899(33)7574
広島	082(295)6638
福岡	092(481)0502
鹿児島	0992(51)7761
お問合せ	0466(43)1765
FAX	0466(43)1265

AM9:00～PM9:00

年中無休

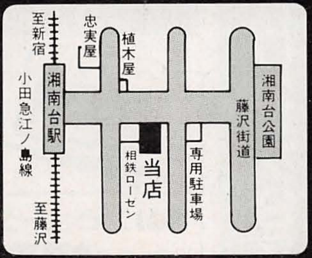
中古パソコン・周辺機器お買得コーナー

NEC PC-6001	12,000円より
NEC PC-6001mkII	19,000円より
NEC PC-6001mkIISR(新同)	29,000円より
NEC PC-8001	15,000円より
NEC PC-8001mkII	25,000円より
NEC PC-8001mkIISR(新同)	49,000円より
NEC PC-8801	45,000円より
NEC PC-8801mkII/10	69,000円より
NEC PC-8801mkII/20	95,000円より
NEC PC-8801mkII/30	119,000円より
NEC PC-9801	85,000円より
NEC PC-9801F2	198,000円より
NEC PC-9801M2	238,000円より
NEC PC-100モデル20	169,000円より
NEC PC-100モデル30	198,000円より
富士通 FM-7	35,000円より
富士通 FM-NEW7(新同)	39,000円より
富士通 FM-8	19,000円より
富士通 FM-77D2(新同)	90,000円より
富士通 FM-11EX	109,000円より
シャープ MZ-721	10,000円より
シャープ MZ-731	19,000円より
シャープ MZ-80B	35,000円より
シャープ MZ-2000	40,000円より
シャープ MZ-1500(新品)	40,000円より
シャープ X-1(ディスプレイ付)	78,000円より
シャープ X-1C(ディスプレイ付)	89,000円より
シャープ X-1D(ディスプレイ付)	99,000円より
日立 MB-S1/10	55,000円より
キヤノン CM-5(ワープロ)	65,000円より
精工舎 GP-250	10,000円より
精工舎 GP-550E	29,000円より
シリアルドットプリンター	20,000円より
漢字プリンター	30,000円より
2,000文字カラーCRT(新品)	25,000円より
4,000文字カラーCRT	48,000円より

※品切れの際は、ご容赦下さい。

IC WORLD ヨコヤマ

神奈川県藤沢市湘南台1丁目10番地6号
振込銀行　横浜銀行　湘南台支店
ICワールド ヨコヤマ　当座000467



次のページも中古コーナーです➡

今月のお買得品



PC-8001MKⅡプリンターセット
(PC8001MKⅡ+15M412C+GP250F)
¥300,800➡ ¥72,800

PC-6601SRセット
(PC-6601+PC-TV151)
¥249,800➡ ¥94,000

商品	定価	特価
PC-8045(ライトペン)	¥45,000	¥22,000
PC-8097(GP-IBインタフェースセット) 新品同様	¥56,000	¥19,800
PC-8801-16(16ビットカード) 新品同様	¥85,000	¥28,000
PC-8821-02(第1水準漢字ROM) 新品同様	¥38,000	¥14,000
PC-9801-01(PC9801用漢字ROMボード)	¥40,000	¥12,000
PC-WORD-M(新入力方式 日本語ワープロ専用 PS88-1010-2Wキーボード+256K RAM付)	¥148,000	¥58,000
PC-PR101-03(トラクタフィーダ) 新品同様	¥18,000	¥13,800
PC-9801-03(CMTインターフェースボード)	¥15,000	¥6,500
PC-9801-05(ODAインタフェースボード)	¥22,000	¥6,500
PC-9805K(PC98用増設RAMチップ・128KB)	¥20,000	¥13,000
PC-9807(N-BASIC ROM) 新品同様	¥8,000	¥3,500
PC-88用8インチFDインタフェース	C.B 特価	¥12,000
N5233-92(プッシュトラクタ)	¥50,000	¥18,000
N5233-82(シートフィーダ)	¥250,000	¥65,000
N5233-91(ボトムガイド) 新品同様	¥20,000	¥8,000
N5233-96(ピントラクタ) 新品同様	¥15,000	¥6,000
PC-2093(PC-2001用CMTケーブル) 新品同様	¥1,700	¥800
PC-2094(プリンタケーブル) 新品同様	¥7,500	¥2,800
PC-8062(RS-232Cケーブル) 新品同様	¥18,700	¥8,500
PC-8096(GP-IBケーブル) 新品同様	¥8,000	¥3,800
PC-8098(フロッピーケーブル)	¥7,500	¥2,800
PC-8268-01(ニッカド電池) 新品同様	¥3,000	¥1,500
PC-8271-04(ACアダプタ) 新品同様	¥1,700	¥800
PC-8271-05(ACアダプタ) 新品同様	¥1,700	¥800
PC-8826-0B(カラーボールペン) 新品同様	¥3,500	¥1,700
PC-8826-1B(カラーボールペン) 新品同様	¥3,500	¥1,700
PC-8826-2B(カラーボールペン) 新品同様	¥3,500	¥1,700
PC-8826-4B(カラーボールペン) 新品同様	¥3,500	¥1,700
PC-8826-1F(カラーサインペン) 新品同様	¥2,800	¥1,300
PC-8826-2F(カラーサインペン) 新品同様	¥2,800	¥1,300
PC-8826-4F(カラーサインペン) 新品同様	¥2,800	¥1,300
PC-8864-(PC8001MKⅡ、PC8801シリーズ用トランクケーブル(50m)) 新品同様	¥19,000	¥9,000
PC-8864-03(リピータ) 新品同様	¥55,000	¥9,000
NEC		
PCS-6143R(テニスゲーム)	¥9,800	¥2,000
PCS-6150R(スペースコロニー)	¥7,500	¥2,000
PCS-006(PC8001用日本語文書発行プログラム)	¥48,000	¥5,000
PCS-007(PC8001用日本語サポート)	¥18,800	¥3,000
PCS-008(PC88シリーズ用簡易日本語ワープロ)	¥38,000	¥4,000
PCS-105(PC8801用ファイルコンバータ)	¥18,000	¥3,000
PCS-101-1W CP/M(Ver2.2)	¥38,000	¥3,000
PCS-80-164-MF(3740エミュレータ)	¥50,000	¥5,000
PC-8037-2W(K)(N80漢字BASIC)	¥20,000	¥9,800
PC-8834-1W(N88BASIC)	¥7,000	¥2,000
PS66-301F(スーパーカレンダー)	¥5,800	¥2,000
PS82-1014(PC-8201専用簡易日本語ワープロ)	¥45,000	¥9,000
PS88-010(PC8801用手書き文書認識アプリケーション)	¥65,000	¥7,000
PS88-1001-SF(英文・カナワープロ/8インチ)	¥32,000	¥4,000
PS88-163-SF(3740エミュレータ/8インチ)	¥50,000	¥5,000
PS88-164-SF(3780エミュレータ/8インチ)	¥50,000	¥5,000
PS88-166-SF(ファイル転送ユーティリティ/8インチ)	¥31,000	¥3,000
PS88-641-HFS(PC NETネットワークソフトウェア/8インチ)	¥52,000	¥3,000
PS88-641-H1W(PC NETネットワークソフトウェア)	¥50,000	¥3,000
PS88-641-H2W(PC NETネットワークソフトウェア)	¥50,000	¥3,000
PS98-101-SF(CPM-86Ver1.1/8インチ)	¥43,000	¥4,000
PS98-101-2W(CP/M-86Ver1.1)	¥42,000	¥4,000
PS98-111-HSF(MS-DOSVer1.25/8インチ)	¥45,000	¥4,000
PS98-111-H2W(MS-DOSVer1.25)	¥43,000	¥4,000
PS98-201-CMT(PC9801用N88 BASICコンバータ/カセット)	¥3,500	¥1,500
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンバータ/8インチ)	¥7,500	¥2,000
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500	¥2,000
PS98-201-2W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500	¥2,000
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥4,000	¥2,000
PS98-202-H2W(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥3,700	¥1,500
PC-8087(K)(N80漢字BASIC/8インチ)	¥22,000	¥6,500
PC-8884(K)(N88漢字BASIC/8インチ)	¥22,000	¥9,800
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	¥7,000	¥2,000
PC-98H35-2W(N88DISK-BASIC86)	¥7,000	¥2,000
PC-98H88(K)(N88日本語BASIC(86)/8インチ)	¥23,000	¥6,500
PC-98H37-2WK(N88日本語BASIC(86))	¥21,000	¥6,500
PC-9834-2WA(DISK-BASIC86)	¥7,000	¥2,000
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	¥7,000	¥2,000
PC-9835-2W(N88-DISK-BASIC)	¥7,000	¥2,000
PC-9834A(DISK-BASIC86)	¥7,000	¥2,000
PC-9884(DISK-BASIC86/8インチ)	¥8,000	¥2,000

⬆上記の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社 パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷2-10-14 アルファビル8F
営業時間／AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

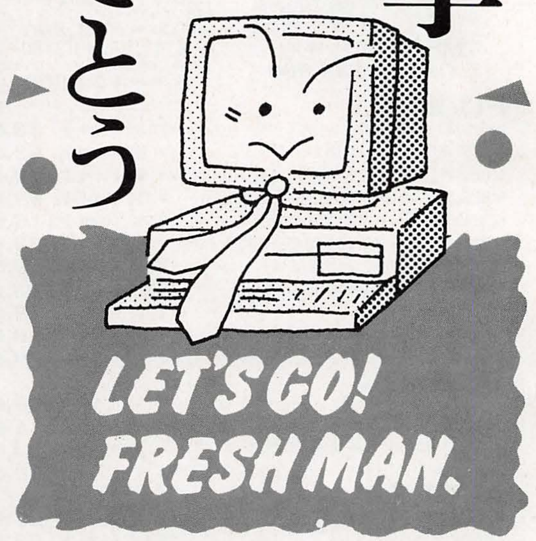
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!
☎03(797)1221

テクノジョイ

ECCS
エックス

マルゼンムセン

進学
就職
おめでとう



●富士通 FM-NEW7



周辺機器・ソフトも充実したベストセラー機。

Aセット

FM-NEW7‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥99,800
ゼネラル　14インチ・2000文字・アナログ/デジタルRGB対応CRT
DM-405‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥64,800
ナショナル　デジタル波形回路内蔵データテレコ
RQ-8030‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥9,800
カラーケーブル‥‥‥‥‥‥‥ ¥1,800
セット標準価格　~~¥176,200~~
セール特価　**¥90,000**

★クレジット例　頭金¥0
初回¥8,800 2回目以降¥8,200×11回

ゲームソフト(テープ版)
1本サービス

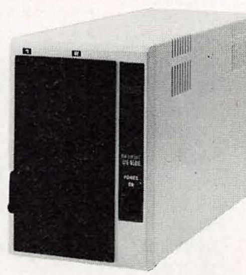
Bセット

FM-NEW7‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥99,800
TVも見れるカラーディスプレイ
‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥94,800
RQ-8030(データテレコ)‥‥ ¥9,800
カラーケーブル‥‥‥‥‥‥‥ ¥1,800
セット標準価格　~~¥206,200~~
セール特価　**¥96,000**

★クレジット例　頭金¥0
初回¥8,800 2回目以降¥8,800×11回

クシ形フィルター採用の15インチカラーTV&RGBモニターで省スペース、省エネ対応のセットです。

● EXA フロッピーセット(FM-NEW7、FM-7/8対応)
TOKYO DENSHI KAGAKU KIZAI



LFD-550IIFM(本体)‥ ¥108,000
LFS-22(インターフェイス)‥¥13,800
5インチ2Dディスケット‥ ¥17,000
5インチ特選ゲームソフト‥¥6,800
セット標準価格　~~¥145,600~~
セール特価　**¥74,800**

★クレジット例　頭金¥0
初回¥7,480 2回目以降¥6,800×11回

拡張ポート使用の為、本体のI/oポートがフルに活用できます。

新しい生活をスタートラインからバックアップ

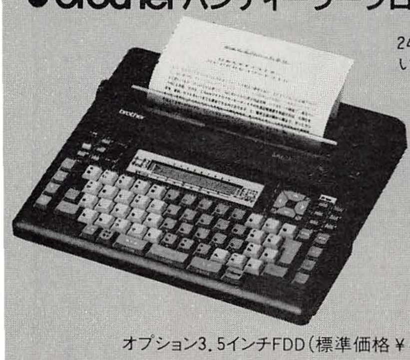
ニューモデル・大特価品……豊富な品揃え

春のワクワクセール

限定特別企画

EXAフロッピーセットをお買い上げの方に特典
サンワビジネスワープロソフトを限定特価提供!!
FM-JWP/S(FM-7/8用)定価38,000円を¥13,500で
FM-JWP/7(FM-7専用)定価20,000円を¥13,200で
どちらも先着10名限りです。

● brother ハンディーワープロ SUPER ピコワード210



24×24ドット印字、学習機能付きで使いやすい漢字変換。500字のユーザー辞書。



標準価格　¥79,800
特価販売中

オプション3.5インチFDD(標準価格¥40,000)も本体とセットで特価販売中!

●富士通 FM77AV



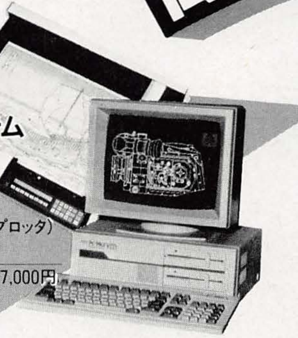
パソコンがオーディオにビジュアルツールに、総天然ショック。
FM-77AV-2(本体価格・キーボード付)‥‥‥‥‥‥ ¥158,000
FM-TV151(専用CRT)‥ ¥89,800
3.5インチ2Dディスケット10枚‥ ¥17,500
セット標準価格　~~¥265,300~~
セール特価　**¥218,000**

★クレジット例　頭金¥0
初回¥11,260 2回目以降¥10,600×23回

全国18店

すべてのOAをFLEXで!!
高額下取りで新機種も買安く!!



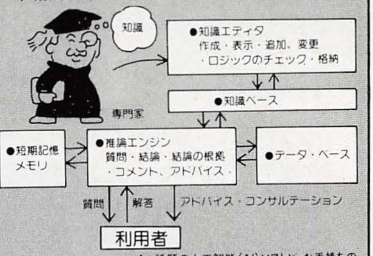


●CADシステム
- ●PC9801VM2
- ●N5913(専用CRT)
- ●PC9872(マウス)
- ●北斎MF120(A2版プロッタ)
- ●AUTOCAD2
- ●システム定価 2,787,000円

日本語ワープロ大特価!!

東芝 JW-2	定価398,000円	FLEX大特価 ?98,000円
SHARP WD600	定価330,000円	FLEX大特価 2?9,000円
富士通 オアシスライトシリーズ		FLEX大特価 ?0%off

●人工知能(AI)
COMEX 富士電機(株)
本格的エキスパート・システム構築用ツール



今、話題の人工知能(AI)ソフトが、お手持ちのパソコンで手軽に使用できます
入力は全て対話式ですので、どなたでも簡単に日本語で作成できます
使用範囲は多種多様、医療診断・教育分野・職業適性診断など人事部門・観光案内などサービス業・その他OA分野・ホビー等様々な使い方ができます

適用機種 PC9801シリーズ・FM16β
OS MS-DOS
メモリー 512KB以上
ソフト定価 980,000円

◆人工知能(AI)・CADシステムの詳しい資料をご希望の方は、フレックス・ジャパン青山本社まで、ご請求下さい。

FLEX推薦ビジネスソフト

AI優 統合化日本語ワープロ ―― 定価 120,000円
●文書作成機能に表計算、グラフ、図形処理機能をプラス。PC9801シリーズ対応(旧PC9801には対応なし。)

Super Calc3 Release2 漢字版(表計算+グラフ+データ・マネージメント)統合ソフト ―― 定価 108,000円
●表サイズ9999行×127列・漢字文節変換 PC9801シリーズ・FM16β対応

TOP財務会計VM・XA 財務会計ソフト ―― 定価 200,000円
●従来の会計専用機をしのぐ機能と操作性。PC9801シリーズ(旧PC9801・2DDには対応なし。)PC98XA対応

●中古OA機器販売中 ●中古ビデオ販売買取中

中古マイコン在庫500台!
★ワープロ・ファクシミリ・コピー レジ 中古販売開始――!!



■社員募集中
■代理店募集中

FLEXシステム開発室
市販のソフトパッケージにご不満の方、FLEXがあなただけのオリジナルソフトのご相談をおうけいたします。簡単な業務処理プログラムから事務・科学計算の委託によるプログラム開発まで、お気軽にご相談下さい。

中古在庫リスト

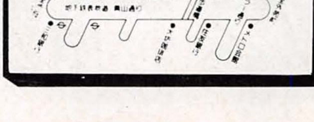
品名	定価	価格
●PC9801F2	~~398,000~~	208.000~
●PC8801MKIIモデル30	~~278,000~~	108,000~
●PC8801	~~228,000~~	48.000~
●PC8001MKIISR	~~108,000~~	58.000~
●PC8001MKII	~~123,000~~	29.800~
●PC6601SR	~~155,000~~	58.000~
●QC10II+UP130Kセット	~~798,000~~	268.000~
●FM16βFD	~~420,000~~	258.000~
●FM77D2	~~228,000~~	85.000~
●FM77L4(新古品)	~~238,000~~	148.000~
●FMnew7	~~99,800~~	48.000~
●FM8+漢字	~~218,000~~	36,000~
●X1Fモデル10セット(新古品)	~~179,600~~	134.800~
●X1ターボモデル30セット	~~407,800~~	198,000~
●MZ5521+漢字	~~388,000~~	148,000~
●HC88	~~298,000~~	175.000~
●HC40	~~128,000~~	68,000~
中古ワープロ		
●文豪5V	~~698,000~~	298,000~
●文豪8N	~~848,000~~	398.000~
●JW-2(新古品)	~~398,000~~	198,000~
●キャノワードミニ5	~~298,000~~	59.800~
●WD500	~~330,000~~	198.000~
中古ビデオ		
●SONY SLHF77Hifi	~~298,000~~	98.000~
●SONY SLHF355Hifi	~~198,000~~	98.000~
●SONY SLHF66	~~249,800~~	85,000~
●ビクター HR-C3	~~334,000~~	168,000~
●ビクター HRD120	~~148,000~~	59.800~
●シャープ VC290S	~~108,000~~	79,800~

◎上記の商品は在庫のほんの一例です。その他の機種ご希望の方は、お気軽にお問い合せ下さい。

FLEXコムポートが全国続々!!

店舗	電話	住所
FLEX宇都宮店	0286-27-1756	宇都宮市今泉町1-2-5
FLEX OA市原店	0436-41-8781	市原市八幡1110番
FLEX小田原店	0465-35-5591	小田原市城山1-41 新幹線ビル2F
FLEX秋田店	0188-34-4987	秋田市中通4-17-12
FLEX長岡店	0258-36-9135	長岡市本町1-2-3
FLEX成田店	0476-92-0875	印幡郡富里日吉台2-19-15
FLEX新潟店	0252-41-1398	新潟市花園町1-4-8
FLEX尼崎店	06-416-4416	尼崎市七松町1-3-24
FLEX津店	0592-27-3755 0592-24-1123	津市東丸内7-7
FLEX熊本店	096-366-6777	熊本市新屋敷1-5-12 プレザント新屋敷 1F
FLEX筑波学園店	0298-52-6434	新治郡桜村天久保3-16-25
FLEX盛岡店	0196-22-4661	盛岡市上田4-21-26
FLEX大分店	0975-32-0044	大分市中央町4-115
FLEX徳島店	0886-52-2123	徳島市一番町2-8
FLEX四日市店	0593-53-7503	四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F
FLEX仙台店	0222-24-0921	仙台市国分町3-9-6
FLEX富士店	0545-52-7625	富士市伝法3329-6-2

本社
FLEX JAPAN 青山
株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13 共和五番館2F
年中無休
☎03-470-1401





BM特選プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはかならず付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いてください。

プログラムは，できるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

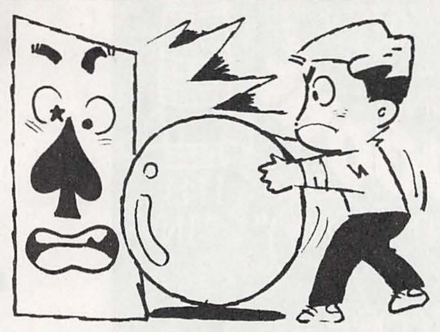
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

協賛：日立

ダンシング DANCING ビーズ BEADS

エントリーコードBM① キャプテン・フューチャー



序

このゲームにはストーリーも何もありません。五つのキャラクターを押しとばして，順番に中心のゲートに入れる，というルールなのですが……。

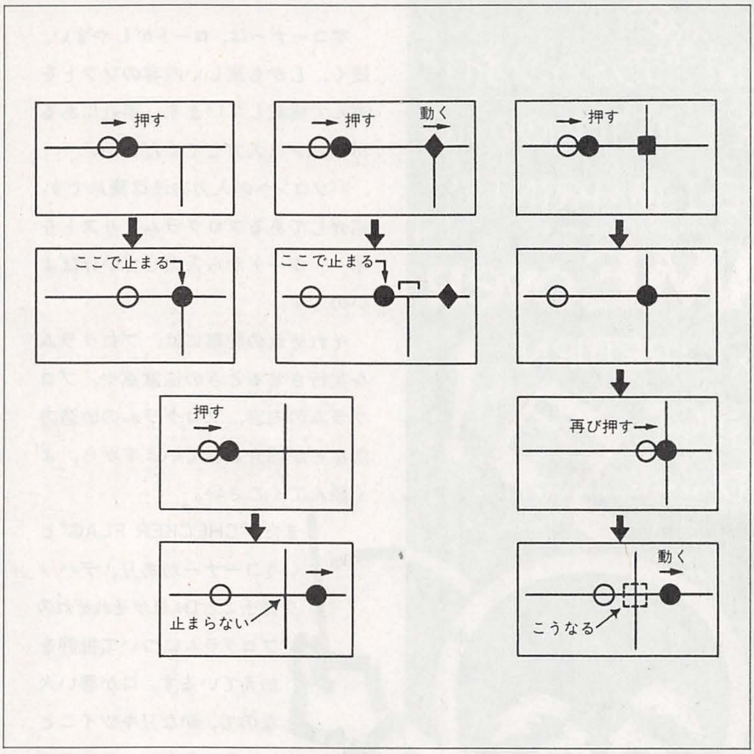
混乱はじまる

画面にはラインでできた迷路と六つのキャラクター，それと中心にゲートが表示されます。"○"を[I][M][J][L]キーでラインにそって動かします。

他のキャラクターは押しとばされると，何かにぶつかるまで止まりません。動きかたは第1図を見てください。

ここで注意してほしいのは，他のキャラクター（たとえば"●"）が，また別のキャラクター(たとえば"◆")にぶつかると，"●"はその場所で止まり，"◆"が押しとばされてしまう，ということです。玉突きみたいなものと思ってください。

それから，キャラクターはラインのわかれているところやまがっているところにくると止まります。また，よく見てみると気がつくと思いますが，2本のラインが交差しているものには2種類あります("✚"と"十")。"✚"のほうは，キャラクターは止まりますが，その後は"十"に変化します。"十"のほうはキャラクターは止まらず，通り過ぎてしまいます。要するに，"✚"のところでは一度しか止まれない，ということです。

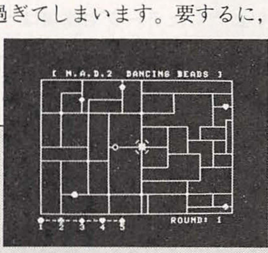


《第1図》キャラクターの動きかた

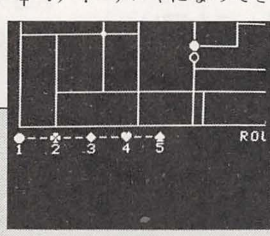
これらの動きを利用して，"●♣◆♥♠"の順に中心のゲートに入れれば面クリアです。順番をまちがったり，[G]キーを押したりすると，その面をやり直しです。何回でもかまいません。もういやになってきたら，リターン・キーを押してください。デモにもどります。全部で5面しかありませんから，がんばりましょう。

そして，ひとりごと

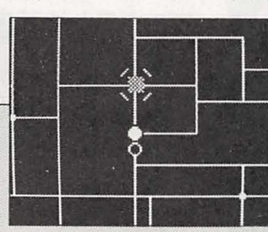
リストの面データを見ると，ずらずらと長ったらしいのですが，先に述べ



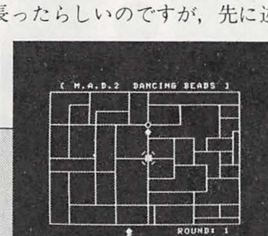
《写真1》キャラクターの配置をよく考えて！



《写真2》画面左下の順番にゲートへ入れます



《写真3》ひと押しでゲートイン



《写真4》このスペードを入れると面クリア

《OVER FLOW》はいっ。ＯＦ登場回数トップの影です！今月もＯＦコーナーの幕開けですよ。あなたの身近で起こったユカイなこと，おかしなことをどしどし編集部まで送ってください。では，ごゆっくり…！

たように5面しかありません。ここがこのゲームの大きな欠点と言えるでしょう。やろうとすれば，4分の1ぐらいにはできたかもしれませんが，描くスピードが遅くなるので，このままに落ちつきました。

このゲームのアイデアが浮かんだときには，ラインの判定の問題で作れそうになかったので，半年ほど手をつけずにいました。が，先日，配列変数に可能な行き先のデータを格納しておく，という方法を思いつき，簡単にできあがってしまいました。

私は思考型のゲームが好きなのでこのようなしあがりになりましたが，リアルタイム型にも応用ができるのではないかと思います。

誰か作ってみませんか？

DANCING BEADSのプログラム・リスト

```
  10 FOR I=0 TO 670:READ M9:POKE $3000+I,M9:NEXT I
  20 DIM D($FF)
  30 GOTO 1380
  40 LET R=1:CLEAR
  50 LET D(1)=$3000:LET D(2)=$3081:LET D(3)=$3111:LET D(4)=$31A4:LET D(5)=$320A
  60 GOSUB 550
  70 LET D($49)=1:LET D($4C)=2:LET D($4D)=3:LET D($4A)=4
  80 LET D($80)=1111:LET D($81)=1122:LET D($82)=1221:LET D($83)=2211
  90 LET D($84)=2112:LET D($85)=2121:LET D($86)=1212:LET D($87)=1111
 100 LET D($88)=1211:LET D($89)=2111:LET D($8A)=1112:LET D($8B)=1121:LET D($9D)
=1111
 110 LET X=16:LET Y=11:LET Q=$95:LET D($94)=$9D
 120 LET CURSOR=15,10:PRINT CHR$($8F,9,$8E,$A,8,8,$9D,$A,8,8,$8C,9,$8D)
 130 REM ---------------------          ------- START -------
 140 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($94)
 150 LET K=ASC(INKEY$)+1:LET A=D(K-(K<>1))
 160 LET D$=RIGHT$(STR$(D(D($94))),4)
 170 IF MID$(D$,A,1)="1" THEN GOTO 210
 180 IF K=$E THEN MUSIC T1P0ｼﾄT3P5R:GOTO 1380
 190 IF K=$48 THEN MUSIC T1P0ﾄｼ:GOTO 470
 200 GOTO 150
 210 LET X1=(A=2)-(A=4):LET Y1=(A=3)-(A=1)
 220 LET X9=X+X1:LET Y9=Y+Y1
 230 LET CURSOR=X9,Y9:LET P=ASC(CURSOR$):IF (P>$94)*(P<$9A) THEN GOTO 270
 240 LET D1=D($94):LET D($94)=P:PRINT CHR$($94):LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$(D1)
 250 IF (P<>$80)*(P<>$85)*(P<>$86) THEN MUSIC T1P0ｼ
 260 LET X=X9:LET Y=Y9:GOTO 150
 270 LET Z=X9:LET W=Y9:LET Z1=X1:LET W1=Y1
 280 MUSIC T1P0Uﾐ:LET A1=P:LET D1$=RIGHT$(STR$(D(D(A1))),4)
 290 IF MID$(D1$,A,1)="2" THEN GOTO 150
 300 LET Z9=Z+Z1:LET W9=W+W1:LET CURSOR=Z9,W9:LET P=ASC(CURSOR$)
 310 IF (P>$94)*(P<$9A) THEN LET Z=Z9:LET W=W9:MUSIC T1P0ﾐRRR:GOTO 280
 320 LET D2=D(A1):LET D(A1)=P
 330 LET CURSOR=Z9,W9:PRINT CHR$(A1):LET CURSOR=Z,W:PRINT CHR$(D2)
 340 LET Z=Z9:LET W=W9:IF (P=$86)+(P=$85)+(P=$80) THEN GOTO 300
 350 MUSIC T1P0ﾐ
 360 IF P=$87 THEN LET D(A1)=$80
 370 IF P=$9D THEN GOTO 390
 380 GOTO 150
 390 REM ---------------------          ------ IN GATE ------
 400 IF Q<>A1 THEN GOTO 450
 410 MUSIC T1P0ｿﾐUﾄ:LET CURSOR=16,11:PRINT CHR$($9D)
 420 LET CURSOR=3*(Q-$95)+1,22:PRINT CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20);
 430 LET Q=Q+1:IF Q=$9A THEN GOTO 490
 440 GOTO 150
 450 REM ---------------------          -------- MISS -------
 460 MUSIC Q1T2P7Dﾄ
 470 MUSIC T3P6R:FOR I=1 TO 32:LET CURSOR=31,23:PRINT "":NEXT I
 480 CLEAR :GOTO 60
 490 REM ---------------------          ---- ROUND CLEAR ----
 500 MUSIC Q2T1P3RRﾄﾐｿﾐｿ#ｼUﾄUﾐUｿP6R
 510 CLEAR :LET CURSOR=9,9:PRINT "ROUND";R;"  CLEAR"
 520 FOR I=1 TO 1500:NEXT I
 530 IF R=5 THEN GOTO 1330
 540 LET R=R+1:CLEAR :GOTO 60
 550 REM ---------------------          ------- STAGE -------
 560 LET M0=D(R):LET M1=0
 570 GOSUB 930
 580 IF M1 THEN GOTO 650
 590 LET CURSOR=X1,Y:PRINT CHR$($94)
 600 FOR X=X1+1 TO X9-1
 610 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($85)
 620 NEXT X
 630 LET CURSOR=X9,Y:PRINT CHR$($95)
 640 GOTO 570
 650 GOSUB 970
 660 IF M1=0 THEN GOTO 770
 670 LET D($20)=6:LET D($94)=4:LET D($95)=3:LET D($85)=9
 680 LET CURSOR=X,Y1:PRINT CHR$($80+D(ASC(CURSOR$)))
 690 IF Y1+1=Y9 THEN GOTO 740
 700 LET D($94)=10:LET D($95)=8:LET D($85)=7
 710 FOR Y=Y1+1 TO Y9-1
 720 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($80+D(ASC(CURSOR$)))
 730 NEXT Y
 740 LET D($94)=1:LET D($95)=2:LET D($85)=11
 750 LET CURSOR=X,Y9:PRINT CHR$($80+D(ASC(CURSOR$)))
 760 GOTO 650
 770 ON R GOTO 780,790,800,810,840
 780 LET CURSOR=8,6:PRINT CHR$($80):GOTO 850
 790 LET CURSOR=5,11:PRINT CHR$($80):GOTO 850
 800 LET CURSOR=18,11:PRINT CHR$($80):GOTO 850
 810 LET CURSOR=9,3:PRINT CHR$($80):LET CURSOR=16,3:PRINT CHR$($80)
 820 LET CURSOR=9,8:PRINT CHR$($80):LET CURSOR=16,8:PRINT CHR$($80)
 830 LET CURSOR=21,17:PRINT CHR$($80):GOTO 850
 840 LET CURSOR=16,15:PRINT CHR$($80)
 850 LET CURSOR=22:PRINT " ------------":PRINT " 1  2  3  4  5";
 860 LET CURSOR=21,22:PRINT "ROUND:";R
 870 FOR I=0 TO 4
 880 LET U=$326D+(R-1)*10+I*2
 890 LET CURSOR=PEEK(U),PEEK(U+1):LET Q=ASC(CURSOR$):LET D($95+I)=Q:PRINT CHR$(
$95+I)
 900 LET CURSOR=I*3+1,22:PRINT CHR$($95+I):NEXT I
 910 LET CURSOR=3,0:PRINT "[ M.A.D.2  DANCING BEADS ]";
 920 RETURN
 930 REM ---------------------          ----- READ DATA -----
 940 LET Y=PEEK(M0):LET X1=PEEK(M0+1):LET X9=PEEK(M0+2):LET M0=M0+3
 950 IF Y THEN GOTO 990
 960 LET M1=1:GOTO 990
 970 LET X=PEEK(M0):LET Y1=PEEK(M0+1):LET Y9=PEEK(M0+2):LET M0=M0+3
 980 IF X=0 THEN LET M1=0
 990 RETURN
1000 DATA 01,01,30,03,04,07,03,16,30,04,08,13,05,27,30,06,01,21,07,29,30
1010 DATA 08,16,23,08,25,29,10,23,29,11,01,08,11,11,20,12,20,25,12,27,30
1020 DATA 13,01,11,14,16,20,14,25,30,16,16,25,18,04,30,20,23,30,21,01,30
1030 DATA 00,00,00,01,01,21,04,03,11,04,13,21,07,01,06,08,04,18,11,06,21
1040 DATA 13,01,06,16,01,21,17,18,21,20,08,14,21,03,06,23,08,12,23,16,21
1050 DATA 25,08,10,25,12,16,27,03,08,27,10,14,27,18,20,29,07,12,30,01,21
1060 DATA 00,00,00,01,01,30,21,01,30,02,18,28,19,11,20,03,05,08,03,10,18
1070 DATA 18,22,30,05,14,20,04,20,22,05,26,30,17,01,13,06,01,05,06,08,12
1080 DATA 16,16,26,07,16,22,07,24,30,15,28,30,08,12,14,14,02,19,11,01,20
1090 DATA 11,22,26,13,19,28,12,02,05,00,00,00,16,07,19,18,01,05,14,03,08
1100 DATA 19,11,14,13,14,19,20,04,11,20,16,21,12,06,11,11,19,21,22,04,18
1110 DATA 10,01,06,10,11,14,24,02,11,08,01,11,08,17,21,26,02,05,26,11,18
1120 DATA 05,03,14,28,01,02,28,07,15,02,11,14,30,01,21,01,01,21,00,00,00
1130 DATA 01,01,30,11,07,21,04,05,26,12,05,07,07,01,03,13,21,28,07,26,30
1140 DATA 14,11,18,08,05,16,08,17,18,15,01,05,15,07,11,15,24,28,09,17,30
1150 DATA 16,11,18,09,17,30,16,11,18,10,03,07,17,01,08,17,24,30,19,03,12
1160 DATA 19,13,26,21,01,30,00,00,00,01,01,21,16,04,21,03,07,15,03,19,21
1170 DATA 17,08,09,05,01,10,05,12,19,18,01,21,07,10,15,20,01,04,08,04,08
1180 DATA 08,15,19,21,09,19,10,01,04,24,04,13,24,15,19,11,11,16,26,01,09
1190 DATA 26,19,21,12,01,08,12,16,21,28,09,17,13,19,21,30,01,21,00,00,00
1200 DATA 21,01,30,19,01,16,19,22,28,17,09,22,15,03,09,15,22,30,13,01,03
1210 DATA 13,07,12,13,16,22,11,07,24,10,09,12,08,01,24,08,26,30,05,09,26
1220 DATA 03,01,26,01,01,30,00,00,00,01,01,21,30,01,21,03,13,19,28,15,19
1230 DATA 05,01,15,26,01,15,26,19,21,07,11,13,24,05,11,09,01,19,22,08,19
1240 DATA 12,10,13,21,13,21,16,01,17,16,19,21,13,17,21,00,00,00,01,01,30
1250 DATA 04,01,30,07,05,27,09,01,05,11,01,27,14,01,08,14,18,23,15,14,19
1260 DATA 15,21,27,16,06,08,17,19,30,19,03,24,21,01,30,00,00,00,30,01,21
1270 DATA 27,04,17,25,07,15,24,19,21,23,14,15,22,14,19,21,15,17,19,15,17
1280 DATA 18,11,15,16,07,19,14,07,19,12,11,21,10,01,21,08,14,16,06,11,21
1290 DATA 05,04,09,03,14,21,01,01,21,00,00,00
1300 DATA 06,18,29,20,07,04,29,05,13,02,08,19,05,13,14,04,20,05,05,08
1310 DATA 28,11,16,18,19,04,11,04,05,18,05,07,23,03,07,15,05,05,26,11
1320 DATA 21,11,23,11,20,11,22,11,19,11
1330 REM ---------------------          -- ALL ROUND CLEAR --
1340 CLEAR :LET CURSOR=8,8:PRINT "ALL ROUND CLEAR"
1350 MUSIC MｿQ2P5T2ﾐﾐﾌｿｿﾌﾐﾚﾄﾄﾚﾐP6ﾚP3ﾄP7ﾄ
1360 LET CURSOR=8,11:PRINT "YOU ARE GREAT"
1370 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
1380 REM ---------------------          -------- DEMO -------
1390 CLEAR
1400 LET CURSOR=9,4:PRINT "-- M.A.D.2 --"
1410 LET CURSOR=9,7:PRINT "D A N C I N G"
1420 LET CURSOR=9,9:PRINT "B E A D S    "
1430 FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,13:PRINT CHR$($85):NEXT I
1440 LET CURSOR=13,13:PRINT CHR$($95,$96,$97,$98,$99):LET Q=17
1450 LET CURSOR=9,19:PRINT "PUSH [S] KEY":LET Q9=0
1460 LET Q1=Q-5:IF Q1<0 THEN LET Q1=Q1+32
1470 LET Q2=Q:LET Q9=Q9+1-(Q9>4)*5
1480 LET Q0=Q2:LET Q2=Q2+1-(Q2>30)*32:LET CURSOR=Q2,13:PRINT CHR$($94+Q9)
1490 LET CURSOR=Q0,13:PRINT CHR$($85)
1500 IF INKEY$="S" THEN MUSIC T1P0ｿﾐUﾄ:GOTO 40
1510 IF Q2<>Q1 THEN GOTO 1480
1520 LET Q=Q-1+(Q<0)*32:MUSIC T1P0Uﾐ:GOTO 1460
```

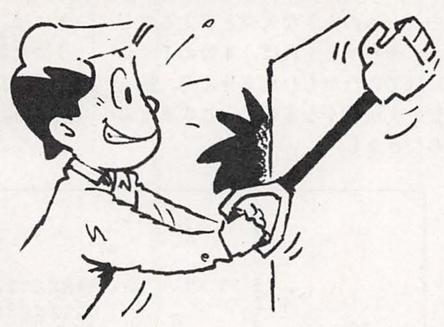
★うわ——っ！高校受検がせまってくる！影さん，助けて——!!（兵庫県加古郡・ダイナマン15才）……【編：受験の験をまちがえるようでは，ちょっと前途多難だなあ。影：これを漢違いというんだ。】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

協賛：日立

STICK ON
（スティック オン）

エントリーコードBM② 滝川　慎二



はじめに

このゲームは，思考タイプのゲームです。それぞれの面でよく考えないと同じところをグルグルと回ったり，いつまでも面がクリアできないということになってしまいます。あなたは，何面までクリアし，どれだけの点数が取れるでしょうか？　Let's Play！

あそびかた

あなたは「◆」です。コントロールは[2][4][6][8]キーで上下左右に接着ハンドが伸びます。最初は六つしか伸びません。これでカベやブロックにくっついて移動していき，フラッグ（アルファベット）をすべて取ると1面クリアです。

点数はカベやブロックにくっつくごとに10pts，フラッグを一つ取るごとに100ptsで，フラッグを正しい順に取ると面数×500ptsのボーナスと自機がパワーアップします。

フラッグを取る順とパワーアップの種類は**第1表**のとおりです。

《第1表》フラッグを取る順番と種類

順番	種類
1．M，I，R，A，C，L，E	接着ハンドが10個伸びるようになります
2．P，R，E，S，E，N，T	自機が一つ増えます
3．S，P，E，C，I，A，L	取ったあとすべての点数が2倍になる
4．M，Y，S，T，E，R，Y	接着ハンドが敵をすりぬけ自機が敵をすりぬけることができる

パワーアップの最中は自機の色が変わります（どんなものでも一つのパワーアップならマゼンタ，二つだと赤，三つ以上だと青です）。しかし敵にぶつかると，ノーマルにもどります。また，敵を倒すことはできません。面数は8面まであります。

テクニック

①すべての面に共通して，敵がフラッグのそばにいるときは，自分がまずその場を離れて敵をそこに引きつけてから取りましょう。

②敵をブロックのくぼみやかこみの中に誘導して，動けなくしましょう。

③なるべくフラッグは順に取り，パワーアップしましょう。そのほうが点数的にも面をクリアするにしてもひじょうに有利です。

プログラムについて

マルチステートメントを多用してとてもわかりにくくなってしまいました。プログラムを作っているときに，一番苦労した点は，面のデータをいかに短くするかでした。利用点があれば，どんどん使ってください。

おわりに

このゲームは，なれないと自機を思いどおりに動かすこともできないと思いますが，ある程度すれば，その動きにもなれると思います。みなさん，がんばってください。

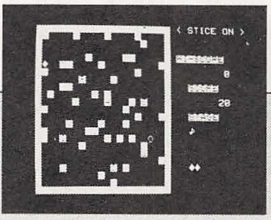
◆　◆

CHECKER FLAG

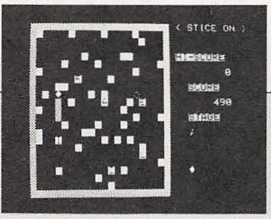
編：このゲームは思考型といっても敵の追いかけがけっこう厳しいですから，リアルタイム思考型といってもいいですね。

Dr.D：そうじゃな。思考型ゲームには，ただパターンを考えるもの，制限時間を付加したもの，それとこのゲームのように敵の追いかけを加えたものの三つに大別できるようじゃ。最近では「倉庫番」タイプ以外の思考型ゲームも多くなってきているが，まだまだ，いろいろな要素を持ったゲームが考えられるはずじゃ。

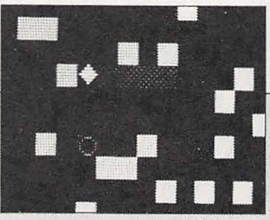
プログラムのほうは，滝川君がいっているように，マルチステートメントを減らすことと，面データを16進で作るくふうが必要だな。



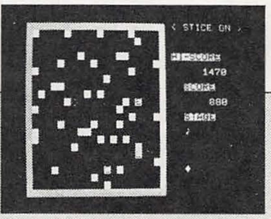
《写真1》カベとブロックの使いかたが問題



《写真2》フラッグの順番にも気をつけて！



《写真2》ハンドが伸びる長さにも制限があります



《写真4》C，L，Eと取って面クリア

★一気に読者を2倍にしようという編集長を，僕は尊敬します。（大阪府門真市・真鍋武志）……【影：そのためにいっしょうけんめい働いている私も尊敬してくれー！編：尊敬される人は謙虚な人が多いようですが…。】

STICK ONのプログラム・リスト

```
10 CLS:SCREEN 0,,1:WIDTH40:DEFINT A-Y:SI=1:RANDOMIZE(TIME*3):GOTO910
20 POKE&HFFE0,&H04:POKE&HFFD4,128:RESTORE 720
30 Z=0.6:MI=3:SC#=0:ME=1:G=6:TE=&HED:LOCATE29,20:COLOR 7:PRINT"はは"
40 X=5:Y=4:Y1=1:AX=24:AY=22:D=0:E$=""
50 '
60 LOCATE 5,4:COLOR R:PRINT"は";:LOCATE 24,22:COLOR 4:PRINT"へ";
70 LINE(1,0)-(26,23)," ",6,BF
80 LINE(4,1)-(25,23),"あ",6,B
90 GOSUB 660:COLOR 14:LOCATE27,5:PRINT"HI-SCORE";
100 COLOR 7,0:LOCATE29,7:PRINTUSING"#######";HS#
110 Y1=Y1+1:IF Y1=23 THEN IF OP=0 THEN 160 ELSE 940
120 READ T$
130 IF T$="Z" GOTO 110
140 FOR I=1 TO LEN(T$):X1=ASC(MID$(T$,I,1))-60
150 LOCATEX1,Y1:COLOR 5:PRINT"あ";:NEXT:GOTO110
160 READ O$,P$,Q$,MA:FOR I=1 TO 7:X1=ASC(MID$(O$,I,1))-60
170 Y1=ASC(MID$(P$,I,1))-63:LOCATE X1,Y1:COLOR 15,0:PRINT MID$(Q$,I,1):NEXT
180 LOCATE29,13:COLOR 14:PRINT"STAGE";
190 XN=MN:IF MN=11 THEN XN=1:YN=1
200 LOCATE28+XN,15+YN:COLOR 1,0:PRINT"ゐ";
210 '
220  IF RND>Z THEN MX1=AX-1+(RND*2):MY1=AY-1+(RND*2):GOTO240
230  IF RND>.5 THEN MX1=AX+(AX>X)-(AX<X):MY1=AY ELSE MY1=AY+(AY>Y)-(AY<Y):MX1=AX
240  VV=SCREEN(MX1,MY1):IF VV<>&H87 THEN IF VV>&H20 AND VV<&H5B THEN 290 ELSE LO
CATEAX,AY:PRINT" ":AX=MX1:AY=MY1:LOCATEAX,AY:COLOR 4:PRINT"へ";
250  IF AX=X AND AY=Y THEN BEEP:BEEP:LOCATE27+MI,20:PRINT" ":MI=MI-1 ELSE 290
260  IF MI=0 THEN FOR I=0 TO 5:BEEP:NEXT:RESTORE 690:GOTO 910
270  LOCATEAX,AY:PRINT" ";:X=5:Y=3:AX=24:AY=22:T=0:R=7:LOCATEX,Y:COLOR R:PRINT"は
";:LOCATE24,22:COLOR 4:PRINT"へ";:G=6:SI=1:TE=&HED
280 '
290 A=PEEK(&HFFE0):COLOR 7
300 IF A=183 THEN B=-1:C=0:GOTO360
310 IF A=190 THEN B=1:C=0:GOTO360
320 IF A=141 THEN B=0:C=-1:GOTO360
330 IF A=205 THEN B=0:C=1:GOTO360
340 GOTO220
350 '
360 S=0:X2=X:Y2=Y
370 IF S=G THEN 440 ELSE S=S+1
380 CC=SCREEN(X2+B,Y2+C)
390 IF CC=&H87 THEN 450 ELSE IF CC=TE THEN 440 ELSE IF &H20<CC AND &H5B>CC THEN
X2=X2+B:Y2=Y2+C:LOCATEX2,Y2:PRINT"※":GOTO 500
400 X2=X2+B:Y2=Y2+C
410 LOCATEX2,Y2:PRINT"※"
420 GOTO370
430 '
440 LINE(X,Y)-(X2,Y2)," ",7:LOCATEX,Y:COLOR R:PRINT"は":GOTO220
450 FOR I=1 TO S-1:LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+B:Y=Y+C
460 COLOR R:LOCATEX,Y:PRINT"は":NEXT:SC#=SC#+(10*SI)
470 GOSUB 660
480 GOTO220
490 '
500 D=D+1:E$=E$+CHR$(CC):SC#=SC#+(100*SI):GOSUB 660
510 IF D<>7 THEN 440 ELSE MN=MN+1
520 IF E$=Q$ THEN BEEP:BEEP:BEEP:BEEP ELSE BEEP:GOTO 590
530 SC#=SC#+(500*SI*ME):IF R=7 THEN R=4:ON MA GOTO 540,550,560,570
540 G=10:GOTO 580
550 MI=MI+1:LOCATE27+MI,20:COLOR 7:PRINT"は":GOTO 590
560 SI=SI*2:GOTO 580
570 TE=1
580 R=R-1:IF R=0 THEN R=1
590 GOSUB 660:GOTO 610
600 '
610 IF Z>1 THEN Z=0.7 ELSE Z=Z+0.1
620 ME=ME+1:IF ME=9 THEN ME=1:RESTORE 720
630 X1=4:Y1=2
640 GOTO 40
650 '
660 COLOR 14:LOCATE29,9:PRINT"SCORE";
670 COLOR 7,0:LOCATE29,11:PRINTUSING"#######";SC#:RETURN
680 '
690 DATA BCDIJKLPQRST,AEJKP,BEJKP,CJKPQRST,ADJKP,AEJKP,BCDIJKLPQRST
700 DATA DEFGHINOP,FGMQ,AFGLT,ABFGLST,ABFGLST,ABFGMQST,ABFGNOPST,AT
710 DATA FGLQ,EMHLQ,DNILQ,DOILQ,EPHLQ,FGLQ
720 DATA AFKP,Q,Z,HNO,EJT,AP,L,DE,BIK,FO,AN,PT,EJN,AHI,AKMO,GQ,Z,T,DN,J,L
730 DATA DDGKLQQ,EOGJSQJ,MIRACLE,1
740 DATA FLQ,I,I,GOR,K,FMN,AT,CQ,H,EJ,FOS,B,EG,DI,ACDP,CK,EN,CIT,HL,BFGJ,FIO
750 DATA ESKSGLR,DCGTUMM,PRESENT,2
760 DATA AIO,EK,GJP,BMS,H,F,BR,GO,CLT,GP,JS,DHN,AM,CIKR,FNQ,CLT,HP,BEM,JR,O,DK
770 DATA KEFOSQO,FNTMTGE,SPECIAL,3
780 DATA EN,CK,FR,M,IJ,DHKLOT,AIQ,DM,FMP,FM,EJS,AHKN,CIJKQ,EKQ,GL,BJLR,O,DT,FQ,K
,EK
790 DATA SJIOMIB,BLFSORG,MYSTERY,4
800 DATA HS,MQ,COR,N,FIP,AGT,DO,D,Z,O,FS,AP,ER,K,BGPR,CLT,EQ,KN,HIS,H,DM
810 DATA LIJOMHG,GIKTIKN,SPECIAL,3
820 DATA FK,GPQR,ELMOS,BJNQ,FNPR,GLNRT,FHLOPQT,AFHIMS,CINOPRST,FIKO,EFGHMNOP
830 DATA FJLO,ABCEFGLR,BHLMOT,ADEFIMO,ACGIN,CEGO,DGKS,BFHIP,CDEN,JO
840 DATA QGANPDT,ELUJJQA,PRESENT,2
850 DATA FP,BHM,DEIR,CDEFLT,BCFGMNOPQRS,ABGHMNOPQRS,DHIT,IP,K,FO,COS,JOT
860 DATA BCDEFGHILMNOPQR,DHINR,GHNR,CFGMRS,ADEFJMR,ELOPR,FLPQRT,BLQR,HN
870 DATA PGFBMCQ,CNKIJTR,MIRACLE,1
880 DATA DN,Z,JT,CEO,JQ,M,CGMS,AI,DP,L,H,BER,T,CO,K,K,EI,ANST,FP,O,JQ
890 DATA HNQQGLN,DLKBPBF,MIRACLE,1
900 '
910 POKE&HFFE0,&H44:OP=1:Y1=1:R=7:MN=1:YN=0:IF HS#<SC# THEN HS#=SC#
920 LINE(27,15)-(38,16)," ",BF
930 GOTO 70
940 LOCATE 27,1:PRINT"< STICE ON >";:LOCATE27,3:PRINT"PLAY [1] KEY";:IF INKEY$="
1" THEN OP=0:LOCATE27,3:PRINT"              ":GOTO20 ELSE 940
```

評…Dr.と編集長は親子？(編)



by はるちゃん

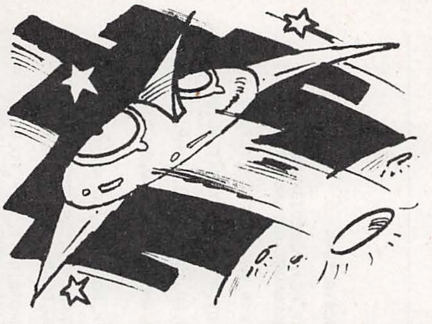
★このまえ電柱を押していたら，いきなりヘルメットが落ちてきた。オレはパックマンではなーい!!（長崎県諫早市・ぎるがめっしゃ14才）……【影：くれぐれも消火栓の上に乗って遊ばないように！】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

協賛：日立

惑星T（タウ）

エントリーコードBM③ 中村真一郎



内容

人工惑星タウを回りながら，数多くの敵を破壊(はかい)してください。

遊びかた

実行準備ができると"Hit RETKey"とでます。このときリターン・キーでスタートですが，ESCキーを押すとデータ・レコーダを動かせるようになるので，巻きもどしたい人はESCキーを使ってください。

リターン・キーを押すと指令官の通信（しゃべっているように聞こえません？）に応えて，ゲーム開始です。

ビーム（スペース・キー）で敵を撃ち，燃料と時間が残っているうちに一周するとラウンド・クリアです。

戦闘モードには低空モードと高空モードの二つがあり，キー操作と相異点は**第1表**を見てください。

タイムは，はじめ白で表示されていますが，0になると赤で表示されます。赤になってからラウンド・クリアしてもスコアに加えられないだけでなく，再び0になるとゲーム・オーバーです。また，燃料切れでもゲーム・オーバーです。

ラウンド・クリアすると，撃った数の10倍と残り時間数(白の表示のとき)がスコアに加えられ，この残り時間はつぎのラウンドの時間にも加算されます。

燃料は，赤い燃料ベースで補給できますが，そのとき5,000を越えていると時間だけが減って，燃料は補給されません。ただし，10面めには燃料，時間が1,000加えられます。

《第1表》モードとキー操作

キー	低空モード	高空モード
4，6	それぞれ左右へ移動	同じ
5	前進	使用せず
Z	高空モードになる	使用せず
X	使用せず	低空モードになる
スペース	ビームを撃つ	同じ
相異点	燃料が減らない キーを離すと止まる 障害物をよけなければならない	燃料が減る キーを離しても止まらない 上空を通過できる

プログラムについて

プログラムの大半はマシン語です。このプログラムはマシン語の高速性を使って，自機，敵機，ビームの消去を省略しています。どういうことかというと，スクロールのとき，画面全部を消しているのです。

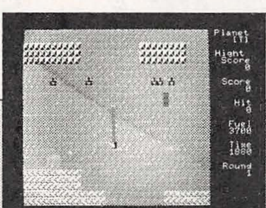
また，地形はよく見るとわかりますが，1行に1種か2種しか表示していません。これはビット・パターンを直接使うようにするためです。

音については，Beep音を使っているだけなので音のずれはお許しください。なお，最初の音楽は85年9月号のブラック・ストーリーのものを参考にしました。

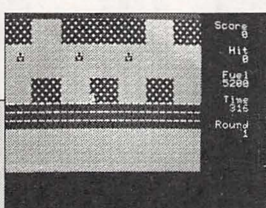
また，通信音は細かな間隔（かんか

《第2表》ワークエリア

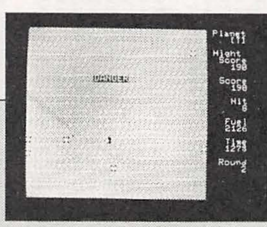
アドレス	内容
$7400，+1	地形データの先頭
02，03	DATAを一時おく：カウンタ
04，+1	出現するキャラクター
06	自分のビームのフラグ
07	戦闘モード
08	移動方向
09，+1	自分の位置（$680～$69F）
0B，+1	ビームのVRAM上のアドレス
0D	ダイレクト・ページ・レジスタのスタック
0E，0F	ラウンド：攻撃パターン
10	カウンタ
13，+1	敵のデータの最終アドレス+1
15，+1	乱数データとして使ったインタプリタのアドレス
17	機雷のフラグ
18	ビームのでる率
19	当たった数



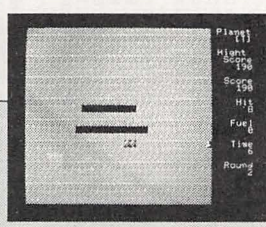
《写真1》二つのモードを使いわけて進みます



《写真2》赤い燃料ベースで燃料補給中



《写真3》この表示がでると手ごわい敵が…



《写真4》燃料もしくは時間がなくなると終了

★クラスのFは，このまえマクロスの下敷きを見て，小声で「ミンメイちゃ～ん！」と言った。(佐賀県神崎郡・忍者くん)……【影：㊙山下先生は菊地桃子のポスターを見て「モモコちゃ～ん」と言っているそうだ。】

く）で音をだし，最後に伸ばすようにしています。音が2種類あるのは，基本となる音を別々にしているからですが，多くしすぎると音のつながりがおかしくなります。PSGがあるものでは，ノイズと重ねるとさらにリアルになると思います。

ローターの回転音は，モードによって変化します（この兵器はホバー推進なのです）。

改造について

マシン語を変えるときは，DPレジスタをセットしているので気をつけてください。

また，最初に計画したプログラム領域をすべて使ってしまったので，付け加えるときは，どこかワークエリアやデータの入っていないところにジャンプするようにしてください。

入力方法

NEW ON 15を実行後に入力してください。

プログラムは，キャラクター定義とメインの2本立てです。キャラクター定義のプログラムは，実行するのに2分ほどかかります。

16面クリアのために

ラウンド1：簡単ですが，2面以降のための準備をしてください。燃料をためることだけを考えないように。

ラウンド2：少しむずかしいけどクリアは簡単。海上の球は高空モードを使わないと時間がなくなります。

ラウンド3：1，2面であることをしていないとかなりつらい。あることを，以後偶数面ごとにしておかないと，やはりクリアはむずかしいです。

ラウンド4：敵がそろっているとやられやすいので，それをくずすこと（海にでれば自然にくずれるけど）です。

ラウンド6：ここから急にむずかしくなります。こまめに動くこと。うしろにも気をくばるように。

ラウンド7：敵の動きをよく見ること。燃料を補給しすぎて，時間がなくならないように気をつけよう。

ラウンド9：これをクリアすると，燃料，時間が1,000加えられます。

ラウンド10：地形が変化します。赤っぽい球は〝T〟の燃料タンクで，高空モードでも越えられません。

ラウンド15：これをクリアできれば16面クリアはもらったも同然！

なお，地上の障害物には絶対に当たらないように。

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 ' Initialize
20 COLOR 2,0:WIDTH 40:SCREEN 0,1,0
30 LOCATE  9,10:PRINT " *** Planet [T] ***"
40 LOCATE 11,12:PRINT " Wait a minute"
50 '
60 ' IG SET
70 POKE &HFFE9,1
80 S=0:READ D$:IF D$="END" THEN POKE &HFFE9,0:GOTO 160 ELSE AD=&HA000+8*VAL("&H"
+D$)
90 POKE &HFFEA,1:GOSUB 130
100 POKE &HFFEA,2:GOSUB 130
110 POKE &HFFEA,4:GOSUB 130
120 READ D:IF D<>S THEN 320 ELSE L=L+1:GOTO 80
130 READ D$:FOR I=0 TO 7:P=VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)):S=S+P
140 POKE AD+I,P:NEXT:RETURN
150 ' MAP DATA SET
160 AD=&H7570:L=100
170 FOR K=1 TO 8
180 READ D$:IF D$="END" THEN 250
190 IF MID$(D$,1,1)="0" THEN D(1)=0 ELSE D(1)=ASC(MID$(D$,1,1))
200 IF MID$(D$,2,1)="0" THEN D(2)=0 ELSE D(2)=ASC(MID$(D$,2,1))
210 D(3)=VAL("&H"+MID$(D$,3,2)):D(4)=VAL("&H"+MID$(D$,5,2))
220 FOR I=1 TO VAL("&H"+RIGHT$(D$,1))
230 FOR J=AD TO AD+3:P=D(J-AD+1):S=S+P:POKE J,P:NEXT
240 AD=J:NEXT:NEXT:READ D:IF D<>S THEN 320 ELSE S=0:L=L+1:GOTO 170
250 FOR AD=&H7B81 TO &H8001 STEP 12
260 POKE AD,1:NEXT
270 ' MACHINE LANGUAGE SET
280 AD=&H6FE0:L=200
290 FOR I=0 TO 15:READ D$:IF D$="END" THEN LOCATE 8,16:PRINT "ok. load main prog
ram":LOAD "",R
300 P=VAL("&H"+D$):POKE AD+I,P:S=S+P:NEXT
310 READ D:IF D<>S THEN 320 ELSE AD=AD+16:S=0:L=L+1:GOTO 290
320 COLOR 7:PRINT "DATA error in ";1000+L*10:BEEP:END
330 ' IG  CC       B            /          R           /          G          / sum
340 DATA 00,FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,2BB7246994A514CA,2939
350 DATA 01,FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,B772462BA5941499,2933
360 DATA 20,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000
370 DATA 42,5AB0B0B87C7CD880,5AB0B0A04058D8E6,5AB0B0B87C7CD880,3636
380 DATA 43,AA55AB55AB55AB55,0000010101010101,0000010101010101,1035
390 DATA 44,FE55AA55AA55AA55,FC00000000000000,FC00000000000000,1608
400 DATA 45,AA55AA55AA55AA55,0000000000000000,0000000000000000,1020
410 DATA 46,0000000000000000,0000000000000000,EA355AA5A95645B7,1049
420 DATA 47,15A855A0550845AA,BFFDFFF5FF5DEFFF,BFFDFFF5FF5DEFFF,4338
430 DATA 48,1800008181000018,FF99BDE7E7BD99FF,1800008181000018,2268
440 DATA 49,FF711FFFF191B0BB,FF711FFFFD9DB0BB,FF711FFFF191B0BB,4233
450 DATA 4A,FF81BFBFBDBDB1FF,FF81BFBFBDBDB1FF,FF81BFBFBDBDB1FF,4728
460 DATA 4B,0000000000000000,FFFFFFF7F2FFFAE5,166BC15040906040,2758
470 DATA 4C,7FBEDCE8F8E4C281,7FBEDCE8F8E4C281,7FBEDCE8F8E4C281,4704
480 DATA 4D,7E817E817E817E81,7E817E817E817E81,7E817E817E817E81,3060
490 DATA 4E,7E817E817E817E81,7E817E817E817E81,0000000000000000,2040
500 DATA 4F,0030604000000000,0030604000000000,3C7EFFFFFDF9723C,1788
510 DATA 50,143A75EA55A85028,3C7EFFFFFDF9723C,0030604000000000,2382
520 DATA 51,00002C381C180000,DAA87F3FFEBF7D9D,00207E3C7E9C2C88,2135
530 DATA 52,7EFFF9E1E1E5C37E,7EC3B9B9B9A5C37E,7EFFF9E1E1E5C37E,4622
540 DATA 53,4242E700243C1800,E7F3F7F15A422418,4242E700243C1800,2144
550 DATA 54,B53424B5FF7EBD18,B5B5BDF7DB42A518,B53424B5FF7EBD18,3360
560 DATA 55,42F9F9D97E3C3C18,66F9E1E5663C3C18,42F9F9D97E3C2400,3105,END
570 ' MAP DATA                                                            /sum
580 DATA 0L70182,0LFFFF4,0L07C33,0GFFFFF,0G07FF3,0G01F03,FG00033,FG00004,15248
590 DATA FGFF803,DHFFFF3,0H0C0C3,0HFFFF4,0H33333,0D00003,0GFFFFF,0G03FF3,16566
600 DATA 0G00013,FGF0383,FLFFFF4,FL801C1,FLFFFF3,FL07C11,FLFFFF4,DEFFFF3,11332
610 DATA JCBCF15,DEE39F3,JCE39F5,DEFFFF3,HECCCC3,HE00001,HE33333,HE00002,11794
620 DATA HECCCC3,DEFFFF3,GF00C03,0FFFFF4,GF00002,GF03003,GF1E613,G0FFFF5,11330
630 DATA G07FE73,G00E0F4,K060FF5,K0003F5,K0188F5,K0001F4,K020803,K0F3A04, 8758
640 DATA K0618E3,K000075,K060004,K0C5114,K0FC783,KG79F03,KGFFE43,KGFF003, 9144
650 DATA KG3E234,KGFC625,KGE0264,KG00005,KG020C4,KG0F802,KG3CC13,KG70604, 9645
660 DATA KGE2444,KGC64E4,KG04C43,KG0E4C5,KG04087,KG0C9C4,KG1C393,KG08103, 9231
670 DATA FG00003,FG03305,FGFFF83,DEE7FD4,JCE7FD4,DEBE273,JCBE274,DEE3FD2,12111
680 DATA JCE3FD6,DEBEC74,JCBEC75,DEE30C3,JCE30C3,DEFFFF3,G0FFFFF,000000F,21404
690 DATA 0L08003,0L3FFC2,0L00043,0L7FFE2,0L30003,0L7FFF2,0L000E3,0LFFFFF,12536,E
ND
700 ' MACHINE DATA
710 '     0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  A  B  C  D  E  F /sum
720 DATA 70,A9,70,C2,70,E2,70,F7,70,C2,71,1D,71,4F,70,F7,2283
730 DATA 71,68,B0,00,7F,74,7E,74,7D,74,7C,AC,00,00,00,00,1367
```

★僕は，エラーをだすたびに，夕日に向かって「バカヤロー！」とさけんでしまう性格です。どうしたらよいでしょう。（滋賀県大上郡・谷野博和14才）……【影：これが青春だ！でばぐがなんだ!!編集長：コラッ！】

```
740 DATA 00,00,B6,70,00,C6,00,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,1945
750 DATA C6,FF,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,4A,26,E7,39,00,2306
760 DATA 10,8E,04,00,A6,84,31,A6,E6,01,86,28,3D,31,AB,39,1418
770 DATA A6,9F,74,15,0C,16,91,18,24,02,6C,84,30,03,39,00,1051
780 DATA 2B,1D,96,0A,84,7F,E6,84,A1,1E,26,04,CA,A0,20,08,1488
790 DATA 2B,04,CA,90,20,02,CA,C0,E7,84,EC,1E,5C,ED,01,30,1828
800 DATA 01,BD,70,20,30,1F,86,4E,A7,A4,A7,A8,28,A6,84,E6,1859
810 DATA 02,CB,02,E7,02,E6,01,85,40,27,03,5A,E7,01,85,10,1381
820 DATA 27,03,5C,E7,01,EC,01,C1,19,2B,02,6F,84,81,20,2B,1313
830 DATA 02,6F,84,4C,26,02,6F,84,39,5F,0C,16,A6,9F,74,15,1252
840 DATA 84,1F,ED,1E,0C,19,C6,51,39,EC,84,C1,13,2A,03,5C,1520
850 DATA 20,07,26,04,C6,05,6C,02,5A,ED,84,30,05,9C,13,26,1119
860 DATA E8,39,EC,84,5C,C1,11,26,0F,0A,0F,27,09,0C,16,6D,1228
870 DATA 9F,74,15,2B,01,5A,0C,0F,ED,81,BD,70,30,9C,13,26,1385
880 DATA E1,39,EC,84,0C,16,6D,9F,74,15,2B,01,4C,ED,81,BD,1764
890 DATA 70,30,9C,13,26,EC,39,EC,84,C1,08,2A,07,5C,ED,81,1742
900 DATA 30,03,20,14,DC,09,83,06,80,E1,84,2B,04,6C,80,20,1269
910 DATA 02,6A,80,6C,80,BD,70,30,9C,13,26,DB,39,0D,17,26,1384
920 DATA 07,CC,FF,11,DD,20,0C,17,2B,13,DC,20,4C,81,06,26,1334
930 DATA 01,5A,81,1F,26,04,03,17,4A,5A,DD,20,39,DC,20,4A,1119
940 DATA 81,1A,26,01,5C,DD,20,4D,2A,04,0F,17,0F,20,39,EC,1040
950 DATA 84,0C,16,6D,9F,74,15,2B,03,4C,20,01,4A,5C,ED,81,1258
960 DATA BD,70,30,9C,13,26,E8,39,EC,84,5D,26,06,A6,9F,74,1797
970 DATA 15,C6,18,5A,ED,81,BD,70,30,9C,13,26,EB,39, 0, 0,1553
980 DATA B6,FF,E0,81,80,26,03,7C,74,06,81,C8,26,05,C6,80,1903
990 DATA F7,74,07,81,CA,26,03,7F,74,07,7D,74,07,26,10,81,1423
1000 DATA BD,26,02,8D,27,81,B7,27,34,81,BE,27,41,20,4E,BD,1486
1010 DATA 1B,81,B7,26,05,C6,80,F7,74,08,81,BE,26,05,C6,01,1640
1020 DATA F7,74,08,7D,74,08,2B,15,26,24,20,31,BE,74,00,30,1193
1030 DATA 1C,8C,75,00,2A,03,8E,80,00,BF,74,00,39,BE,74,09,1279
1040 DATA 30,1F,8C,06,7F,26,02,30,01,BF,74,09,20,0F,BE,74,1110
1050 DATA 09,30,01,8C,06,A0,26,02,30,1F,BF,74,09,86,74,1E,1079
1060 DATA 8B,97,0D,DC,00,10,83,7B,74,2A,08,96,0E,84,03,97,1409
1070 DATA 0F,20,1F,0F,10,8E,6F,F2,EC,81,0C,10,10,93,00,26,1198
1080 DATA 0C,96,0E,91,10,2B,02,96,10,8B,03,97,0F,8C,6F,FC,1359
1090 DATA 26,E6,8E,74,20,10,8E,6F,E0,0F,10,96,0F,91,10,26,1446
1100 DATA 02,AD,B4,31,22,0C,10,10,8C,6F,F2,26,EE,86,A0,B7,1728
1110 DATA FF,DB,8E,04,00,10,9E,00,EC,A1,DD,04,5F,A6,A0,97,1985
1120 DATA 02,08,02,96,04,25,02,96,05,A7,80,A7,80,5C,C1,08,1243
1130 DATA 26,EF,0C,03,D6,03,C1,02,26,E2,0F,03,30,08,8C,07,1189
1140 DATA E7,2B,D5,96,06,27,26,2B,0B,8B,80,97,06,DC,09,83,1558
1150 DATA 00,28,DD,0B,9E,0B,CC,05,4D,4A,E7,84,30,88,D8,8C,1704
1160 DATA 04,00,2B,07,9F,0B,4D,26,F0,20,02,0F,06,8E,74,20,0924
1170 DATA 96,0F,26,1A,EC,84,C1,12,26,0C,0C,16,A6,9F,74,15,1354
1180 DATA 84,1F,C6,18,ED,84,30,05,9C,13,26,E8,20,51,81,02,1496
1190 DATA 26,1A,A6,84,81,1F,2B,0C,0C,16,EC,9F,74,15,84,1F,1306
1200 DATA C4,0C,ED,84,30,05,9C,13,26,E8,20,33,81,05,27,25,1368
1210 DATA EC,84,4D,2B,0D,5D,2B,0A,81,20,2A,06,C1,18,2A,02,1117
1220 DATA 20,0B,0C,16,A6,9F,74,15,84,1F,5F,ED,84,30,05,9C,1375
1230 DATA 13,26,DD,20,0A,BD,70,20,CC,4F,4F,ED,A4,20,37,0F,1518
1240 DATA 19,8E,74,20,BD,70,20,30,02,A6,A4,D6,0E,C4,03,CB,1658
1250 DATA 52,81,4D,26,03,BD,70,99,12,E7,A4,6D,84,27,03,BD,1668
1260 DATA 70,40,30,03,86,07,91,0F,26,08,C6,4F,F7,06,86,F7,1485
1270 DATA 06,99,9C,13,26,CE,96,0E,81,06,2B,16,9E,11,8C,04,1261
1280 DATA 00,2A,06,9E,09,30,89,01,40,86,4F,A7,84,30,88,D8,1377
1290 DATA 9F,11,9E,09,A6,84,0D,07,27,0B,81,4D,2B,05,C6,01,1164
1300 DATA F7,00,59,20,12,81,48,2B,0E,26,07,C6,02,F7,00,59,1225
1310 DATA 20,05,C6,01,F7,00,59,86,42,A7,84,0D,07,27,05,86,1269
1320 DATA 20,A7,88,29,0D,06,27,07,DC,0B,C3,00,28,DD,0B,86,1273
1330 DATA 50,B7,70,00,C6,10,0D,07,2B,02,C6,0A,96,06,81,81,1276
1340 DATA 26,02,C6,25,0D,19,27,02,C6,75,B6,00,59,4A,26,02,1054
1350 DATA C6,A0,F7,70,01,BD,70,02,DC,00,10,83,76,5C,26,05,1641
1360 DATA 86,03,B7,00,59,0F,1A,DC,00,10,83,7F,9C,2A,08,96,1300
1370 DATA 0F,81,04,26,02,0C,1A,96,0D,1F,8B,39, 0, 0, 0, 0,0616,END
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

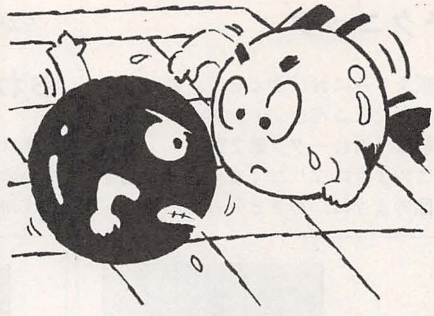
```
10 '
20 CLEAR 500,&H6500
30 RANDOMIZE(TIME/3)
40 LOCATE 12,22:PRINT "Hit RET key."
50 D$=INKEY$:IF D$=CHR$(&H1B) THEN MOTORON ELSE IF D$<>CHR$(13) THEN 50
60 POKE &HFFE0,&H84:POKE &HFFD4,&H80:DEFINT A-Z:DEF USR=&H7180
70 READ SL,SO:IF SL>-1 THEN POKE &H7000,SL:POKE &H7001,SO:EXEC &H7002:GOTO 70
80 COLOR 7:RESTORE 1030
90 READ D$:IF D$<>"END" THEN PRINT TAB(32);D$:GOTO 90 ELSE LOCATE 32,5:PRINT USI
NG "#######";HS
100 LOCATE 10,13:PRINT "GAME START !"
110 AD=&H7400
120 READ D$:IF D$<>"END" THEN POKE AD,VAL("&H"+D$):AD=AD+1:GOTO 120
130 F=3500:H=0:SC=0:R=1:T=2500:TC=7
140 FOR I=&H7BA1 TO &H7C11 STEP 12:POKE I,0:POKE I+4,0:POKE I+8,1:NEXT
150 FOR I=&H7B90 TO &H7BA0:POKE I,0:NEXT
160 ' MAIN
170 POKE &H7415,RND(1)*&H25+&HC0
180 GOSUB 630
190 ON USR(0) GOSUB 270,290,320
200 IF PEEK(&H741A) AND R>1 THEN LOCATE 12,7:PRINT "DANGER"
210 H=H+PEEK(&H7419):F=F+(PEEK(&H7407)=>&H80)*3:T=T-1
220 IF F<=0 THEN LOCATE 35,14:PRINT "   0":GOTO 550
230 IF T<=0 THEN LOCATE 35,17:PRINT "   0":GOTO 260
240 LOCATE 36,11:PRINT USING "###";H:LOCATE 35,14:PRINT USING "####";F
250 COLOR TC:LOCATE 35,17:PRINT USING "####";T:COLOR 7:GOTO 190
260 IF TC=7 THEN TC=2:T=700:GOTO 240 ELSE 550
270 ' BREAK
280 F=F-100:T=T-50:RETURN
290 ' REFUELING
300 FOR I=1 TO 600:EXEC &HF7A9:NEXT:T=T-300:F=F-300*(F<5000)
310 I=PEEK(&HFFE0):RETURN
320 ' ROUND CLEAR
330 R=R+1:POKE &H740E,R
340 LINE(8,5)-(24,14)," ",BF:LOCATE 9,6:PRINT "Hits":LOCATE 8,9:PRINT "Time Bonu
s":LOCATE 9,13:PRINT "Points"
350 LOCATE 10,7:PRINT USING "### x 10 =####";H,H*10:LOCATE 20,10:PRINT USING "##
##";-T*(TC=7):LOCATE 19,13:PRINT USING "#####";H*10-T*(TC=7)
360 LOCATE 37,20:PRINT USING "##";R
370 SC=SC+H*10-T*(TC=7):IF SC>HS THEN HS=SC
380 LOCATE 32,5:PRINT USING "#######";HS:LOCATE 32,8:PRINT USING "#######";SC
390 POKE &H7414,PEEK(&H7414)-(H>29)*10*(PEEK(&H7414)>&H2F)+5
400 T=2500-T*(TC=7):H=0:TC=7:POKE &H7401,&H58
410 IF R=17 THEN 470
420 IF R=10 THEN FOR I=&H7BA1 TO &H7C11 STEP 12:POKE I,&H49:POKE I+4,&H49:POKE I
+8,&H4C:NEXT:FOR I=&H7B90 TO &H7BA0 STEP 4:POKE I,&H50:POKE I+1,&H48:POKE I+2,&H
FC:POKE I+3,&H3F:NEXT:F=F+1000:T=T+1000
430 POKE &H7417,0:POKE &H7418,PEEK(&H7418)-(R>5)
440 RESTORE 1090:AD=&H7420
450 READ D$:IF D$<>"END" THEN POKE AD,VAL("&H"+D$):AD=AD+1:GOTO 450 ELSE FOR I=&
H7440 TO &H7480:POKE I,0:NEXT
460 GOSUB 630:RETURN
470 ' FINISH OPERATION
480 FOR I=1 TO 3000:NEXT:POKE &HFFE0,&HD4
490 POKE &H740A,&H90:POKE &H7407,&H80:POKE &H7408,0:POKE &H740E,1:POKE &H7414,&H
25:POKE &H7418,0:EXEC &H71FD
500 FOR I=1 TO 14:LOCATE 10,10:PRINT LEFT$("This operation",I):BEEP:NEXT:FOR I=1
 TO 8:LOCATE 12,12:PRINT LEFT$("Succeed.",I):BEEP:NEXT
510 GOSUB 620:GOSUB 620:GOSUB 620
520 LOCATE 10,10:A=USR(0):PRINT "Play again ?"
530 K$=INKEY$:IF K$="Y" OR K$="y" THEN POKE &HFFE0,&H84:CLS:GOTO 80 ELSE IF K$="
N" OR K$="n" THEN CLS:PRINT "Thank you.":END
540 POKE &H7420,&H10:POKE &H7421,0:GOTO 520
550 ' GAME OVER
560 FOR J=1 TO 6:BEEP:FOR I=1 TO 30:EXEC &HF7A9:NEXT I,J
570 COLOR 2:POKE &H7000,&HD0:POKE &H7001,&H50
580 FOR I=1 TO 9:LOCATE 10,11:PRINT LEFT$("GAME OVER",I):EXEC &H7002:NEXT
590 LOCATE 9,14:PRINT "PLAY AGAIN ?"
600 K=PEEK(&HFFE0):IF K=&HA2 THEN FOR I=1 TO 25:PRINT:NEXT:GOTO 80
610 IF K=&HC2 THEN POKE &HFFE0,&HD4:COLOR 7:CLS:PRINT "Good Bye.":END ELSE 600
620 ' SOUND
630 P=5:GOSUB 640:FOR K=1 TO 250:NEXT:P=30
640 POKE &H7000,0:POKE &H7001,100:EXEC&H7002:POKE &H7000,4
650 FOR K=1 TO 2:FOR J=1 TO 70:NEXT:FOR J=1 TO INT(RND(1)*9)+2:FOR I=1 TO 3:POKE
 &H7001,RND(1)*30+P:EXEC:NEXT:FOR I=1 TO INT(RND(1)*10+10):EXEC:NEXT:NEXT:NEXT:R
ETURN
1000 DATA 255,133,200,135,216,100,200, 95,210,80,255,135,210,133,200,100,255, 95
1010 DATA 255,  1,255,133,200,135,216,100,200, 95,210,80,125, 75,125, 95,150,100
1020 DATA 250,95,-1,-1
1030 DATA " Planet","    [T]",," Hight"," Score",,," Score","      0",
1040 DATA "    Hit","      0",,"   Fuel","   3500",,"   Time","   2500",
1050 DATA "  Round","      1",,,,END
1060 '     0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  A  B  C  D  E  F
1070 DATA 76,58,00,00,00,00,00,00,00,06,90,00,00,00,01,00
1080 DATA 00,00,00,74,39,00,00,00,02,00,00,00,00,00,00,00
1090 DATA 05,00,00,00,00,0A,00,00,00,00,0F,00,00,00,00,15
1100 DATA 00,00,00,00,1A,00,00,00,00, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,END
```

★ファミコンを買う気もないのにカセットを買ってしまった大バカ者です。(福井県吉田郡・身の上に心配rの3乗)……【影：最近いるんだ。カセットを持って編集部に遊びに来るヤツ！編：それを借りるだれかさん。】

マイコンピュータテレビC1／ファミリーコンピュータ用

協賛：シャープ，任天堂

オトス OTOS



エントリーコードC1① 加藤　淳一

ストーリー

ある日，レッド・ファイアがグリーン・ファイアにむかって「影みたいだ！」といったところグリーン・ファイアが「おまえなんかDr.Dみたいだ！」といいました。

そこからレッド・ファイアとグリーン・ファイアの争いがはじまりました。

このみにくい争いに終止符を打つのはあなたです。

エディット

RUNするとしばらくしてから画面がでてきてエディット・モードになります。レッド・ファイアを動かしてⒶボタンで穴をあけます。ただし，あまりあけすぎると戦えなくなりますよ。

画面ができたらスタート・ボタンを押してください（このときレッド・ファイアが画面からでるとエラーになるので気をつけてください）。

遊びかた

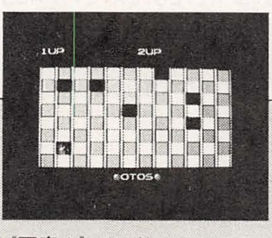
２人であそびます。

✚ボタンで上下左右に動かし，Ⓐボタンでジャンプです。ジャンプしてるときは敵に当たってもはじきとばされません。

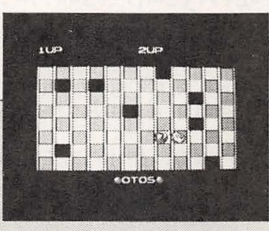
敵に当たると敵も自分もはじきとばされます。敵をはじきとばして穴に落としてください。敵を穴に落とすと１点入り，先に５点取ったほうが勝ちです。

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0			1	U	P										2	U	P											
1																												
2																												
3			D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71		
4			C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21		
5			D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70		
6			C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20		
7			D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71		
8			C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21		
9			D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70		
10			C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20		
11			D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71		
12			C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21		
13			D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70		
14			C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20		
15			D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71		
16			C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21		
17			D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70	D51	D71	D50	D70		
18			C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20	C61	A21	C60	A20		
19																												
20												G70	O	T	O	S	G70											

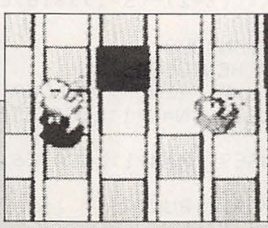
《第１図》ＯＴＯＳのＢＧグラフィック



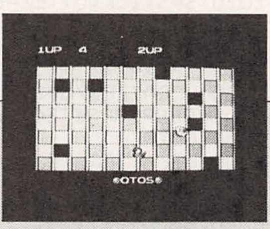
《写真１》レッド・ファイアで穴を開けます



《写真２》相手をパネル外か穴に落とすと得点です



《写真３》ジャンプで相手をかわすのがコツ



《写真４》もうひと押しで落とせるぞ！

★右手にできるタコはペンダコ，左手にできるのはゲームダコ。編集部の人はどっちでしょう？（滋賀県草津市・日本ヒマ人協会々長15才）……【影：ファミコンのツインビーで左手の指に穴が開きそうだ！わかるだろ？】

テクニック

①敵をすみにおびきよせて，突っ込んできたところをジャンプ！　すると敵は「あれー!!」(第2図)。

②このようになりたくない人は，第3図のように，わざと突っ込んでいって，敵がジャンプしたら急ブレーキをかけてみてください。

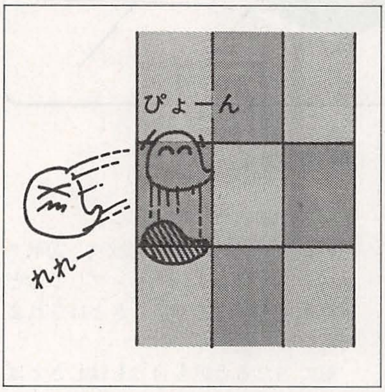
おわりに

僕は，まだプログラムがうまく作れないのでなにかとご不満があると思いますが，なにとぞお許しを…。

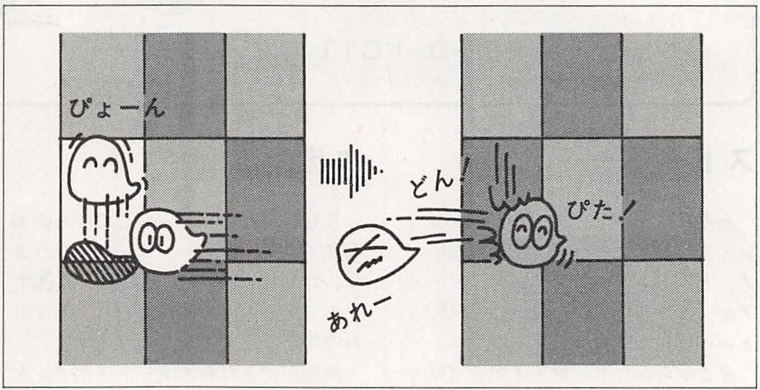
それからこのプログラムは必要以外のものを全部取り除きました。その結果たいへん見にくくなってしまいました。

ファイアの歩く音がうるさいですががまんしてください。

♥　♥



《第2図》引きよせてジャーンプ！



《第3図》突っ込んでストーップ！

OTOSのプログラム・リスト

```
10 PAUSE300:CGSET1,0:CGEN2:SPRITEON:VIEW:EX=32:EY=48
20 FORSP=0TO1:DEFSPRITESP,(SP,1,0,0,0)="ﾁﾂﾃﾄ":DEFSPRITESP+2,(3,1,0,0,0)="ﾁﾂﾃﾄ":N
EXT:GOSUB1000
30 CGSET1,0:C1=0:C2=0:X1=96:Y1=127:X2=143:Y2=Y1:XA=0:YA=0:XB=0:YB=0:PALETS 3,13,
13,13,13:SPRITE0,X1,Y1:SPRITE1,X2,Y2:SPRITE2:SPRITE3:PAUSE100:POKE&H4015,15
40 A=STICK(0):B=STICK(1)
41 IFXA<>0ORYA<>0POKE&H400C,1,&H8F,X1,Y1
42 IFXB<>0ORYB<>0POKE&H4000,2,&H8F,X2,Y2
45 IFC1=1THEN65
50 XA=XA+((A=2)-(A=1))*2:XA=XA+((XA>6)-(XA<-6))*2:XA=XA+((XA>0)-(XA<0))*1
60 YA=YA+((A=8)-(A=4))*2:YA=YA+((YA>6)-(YA<-6))*2:YA=YA+((YA>0)-(YA<0))*1
65 IFC2=1THEN90
70 XB=XB+((B=2)-(B=1))*2:XB=XB+((XB>6)-(XB<-6))*2:XB=XB+((XB>0)-(XB<0))*1
80 YB=YB+((B=8)-(B=4))*2:YB=YB+((YB>6)-(YB<-6))*2:YB=YB+((YB>0)-(YB<0))*1
90 X1=X1+XA:Y1=Y1+YA:X2=X2+XB:Y2=Y2+YB:SPRITE0,X1,Y1:SPRITE 1,X2,Y2
100 IFC1=0IFC2=0IFABS(X1-X2)<16IFABS(Y1-Y2)<16XA=ABS(X1-X2)*SGN(X1-X2)/3:XB=ABS(
X1-X2)*SGN(X2-X1)/3:YA=ABS(Y1-Y2)*SGN(Y1-Y2)/3:YB=ABS(Y1-Y2)*SGN(Y2-Y1)/3
150 X1=X1+XA:Y1=Y1+YA:X2=X2+XB:Y2=Y2+YB:SPRITE0,X1,Y1:SPRITE1,X2,Y2
160 IFX1<18ORX1>220THEN2000
165 IFC1=0IFSCR$(X1/8-1,Y1/8-2)=" "THEN2000
170 IFX2<18ORX2>220THEN3000
180 IFC2=0IFSCR$(X2/8-1,Y2/8-2)=" "THEN3000
190 IFYA=0IFC1=0IFSTRIG(0)=8TA=-3:TB=3:G1=Y1:C1=1
200 IFC1=1Y1=Y1+TA:G1=G1+TB:TB=TB-1:TA=TA+1:SPRITE2,X1,G1:IFTA=4C1=0:SPRITE2
210 IFYB=0IFC2=0IFSTRIG(1)=8UA=-3:UB=3:G2=Y2:C2=1
220 IFC2=1Y2=Y2+UA:G2=G2+UB:UB=UB-1:UA=UA+1:SPRITE3,X2,G2:IFUA=4C2=0:SPRITE3
500 GOTO40
1000 IFSTRIG(0)=1THENRETURN
1010 S=STICK(0):EX=EX+((S=2)-(S=1))*16:EY=EY+((S=8)-(S=4))*16:SPRITE0,EX,EY:PAUS
E9:IFSTRIG(0)<>8THEN1000
1015 IFEX=96IFEY=128THEN1000
1016 IFEX=144IFEY=128THEN1000
1020 LOCATEEX/8-2,EY/8-3:PRINT"  ":LOCATEEX/8-2,EY/8-2:PRINT"  ":GOTO1000
2000 BEEP:SPRITE0:PAUSE99:N=N+1:LOCATE18,0:PRINTN:IFN=5THEN4000
2010 GOTO30
3000 BEEP:SPRITE1:PAUSE99:M=M+1:LOCATE6,0:PRINTM:IFM=5THEN5000
3010 GOTO30
4000 PRINT"ｸﾞﾘｰﾝﾌｧｲｱﾉｶﾁ!":RUN
5000 PRINT"ﾚｯﾄﾞﾌｧｲｱﾉｶﾁ!":RUN
```


★チャレ・アベにでる「タケベエ・シール」より「つぐ美・シール」のほうがいいな。(大阪市・爆風／六甲颪15才)
……【影：ついでに「影のあかんべぇ・シール」なんてのはどうだ。何!!ゲームを解く意欲をなくす!?】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

協賛：シャープ，任天堂

SPACE ROCKY II（スペース ロッキー）

エントリーコードC1②

村本　寿明



ストーリー

あなたは愛機スターシップに乗り，流石の漂う危険地帯で漂流した人々を救助したのでした。

しかし，ミサイルを使い果たしてしまい，エネルギーも残り少なくなり，ワープができないため脱出が困難になってしまったのです。

ところが，流石の中にエネルギーを含んだ岩があることがわかり，ただちに探査機サーチを飛ばし，エネルギー収集を開始したのでした。

遊びかた

RUNでタイトル画面が表示され，スタート・ボタンを押すとゲーム・スタートです。

コントローラIの左右でスターシップを左右に動かし，Ⓑボタンで探査機サーチを発射します。サーチはスターシップの左右どちらか広い方向に発射され，岩にぶつかるとそれを破壊して左右の方向を変えます。

また，コントローラの上下でサーチを上下に動かすこともできます（コントローラは斜めにも対応しています）。そして画面外にでてしまうと，そのまま消えてしまいます。

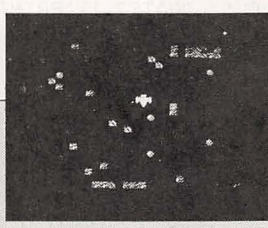
岩には多量にエネルギーを含んだ"⊠"，少量のエネルギーを含んだ"㋣"，ただの岩"▣"の3種類があり，そのエネルギーはサーチをその岩に当ててからスターシップで回収すればいい

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1																												
2																												
3																												
4																												
5				E41	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51		E41	E41	E41	E41	E41	
6				E21			E21	E51	E41		E21			E41		E21	E51	E51						E21		E21		
7				E51	E41		E21		E21	E21		E21	E21		E51	E21	E41	E41						E21		E21		
8						E21	E21	E51		E21	E51	E21	E21			E21	E51	E51						E21		E21		
9				E51	E41		E21			E21		E21		E41	E51	E21	E41	E41					E51	E51	E51	E51	E51	
10																	E41					E41				E41		
11		E21	E21	E21				E21	E21				E21	E21			E21			E41		E21				E21		
12		E21			E21		E21			E21		E21			E21		E21			E21			E21		E21			
13		E21			E21		E21			E21		E21					E21		E21					E21				
14		E21	E21	E21			E21			E21		E21					E21	E21						E21				
15		E21		E21			E21			E21		E21			E21		E21		E21					E21				
16		E21			E21			E21	E21				E21	E21			E21			E21				E21				
17		E51			E21												E51			E51				E51				
18																												
19																												
20				〔		P	U	S	H		S	T	A	R	T		B	U	T	T	O	N		〕				

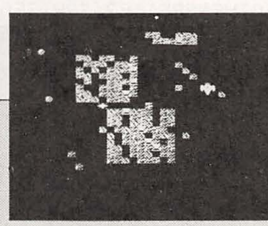
《第1図》SPACE ROCKY IIのBGグラフィック



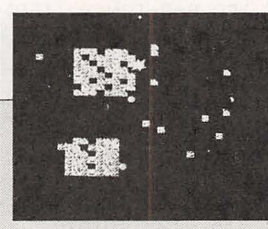
《写真1》BGグラフィックで書いたタイトル画面



《写真2》流石をさけながらエネルギーを回収する



《写真3》エネルギーにぶつけたサーチを回収



《写真4》流石にぶつかると1機減ります

★友だちSから，10回ほど「アドベンチャー買ったぜ！」と聞いたが，「アドベンチャー解いたぜ」という言葉は一度も聞いたことがない。（東京都北区・牧野洋介）……【編：もしかしてベーマガを読んでないのでは？】

いのです（スターシップが動いているときは回収できないことがあります）。そのときに"⊠"は1,000点，"ⓔ"は100点がスコアに加算されます。

ときどき赤い流星"●"が速いスピードで飛んでくるので，これには十分注意してください。

ラウンド数＋1個分の"⊠"または"ⓔ"×10を集めるとワープをしてラウンド・クリアで，スターシップが1機増えてボーナス点が入ります。

スターシップが岩，または赤い流星にぶつかると1機減り，残りがなくなるか，9ラウンドをクリアするとGAME OVERです。そのままにしておくとタイトル画面の後にデモ画面になりますが，一定時間たつか，スタート・ボタンを押せばタイトル画面にもどります。

おわりに

スターシップは岩に少しふれただけでは爆発しないので，寸前に岩がきてもあきらめずに進める場所をさがしてみてください。

探査機サーチは使いかたによってはスターシップの進路を作ることができるのでうまく利用してください。

BGグラフィックはタイトル画面に使っているので無理に同じに描く必要はありませんが，上から3行分はスコアの表示に使用しているので描かないほうがよいと思います。

★　★　★

《第1表》主な変数

変数	内容
X	スターシップの水平位置
XX	サーチの水平位置
YY	サーチの垂直位置
SC	スコア
HI	ハイスコア
M	スターシップの残り
E	エネルギーを取った量(サーチ)
T	エネルギーを取った量（スターシップ）
R	ラウンド数
S	スティック入力
V	大きな岩の幅
U	大きな岩の長さ
P	ラウンド・クリア，爆発したときの制御
F	赤い流星の垂直位置
N	赤い流星の水平位置
A$	大きな岩のキャラクター

SPACE ROCKY IIのプログラム・リスト

```
10 D=1:B=2:SPRITEON:CGENB:CGSETD,D:PALETB G,14,48,39,24:FORI=G TOD:DEFSPRITEI,(G
,I,G,G,G)=CHR$(223):NEXT:POKE&H684,176,177,178,179:DEFSPRITE7,(G,D,G,D,D)="ﾎﾟﾍﾟﾌ
ﾟﾋﾟ":DEFMOVE(G)=SPRITE(10,D,D,15,G,3)
20 A$="":FORI=D TO31:H=RND(3)+202:IFI MOD4=G THENH=32:IFI=16THENH=193
25 A$=A$+CHR$(H):NEXT
30 SPRITEG:SPRITED:SPRITE7:VIEW:POKE&H4015,G:GOSUB300
35 FORQ=G TO5000:IFSTRIG(G)=D THENQ=5001
40 NEXT:XX=G:IFQ=5001THENP=-D:R=G:CLS:SPRITE7,116,92:GOTO110
45 SC=G:M=3:R=D:T=G
50 CLS:SPRITEG:SPRITED:GOSUB300:SPRITE7,116,92:IFR=10THEN230
60 POKE&H4015,&HFF:P=G:U=G:X=13:E=G:XX=G:F=G:LOCATE6,7:PRINT"ROUND";R;" READY!":
PAUSE100
70 H=ASC(SCR$(X,9)):IFH=32ORH=205ORH=206THENIFX<>N ORF<>12THEN100
80 POSITIONG,X*8+12,88:MOVEG:SPRITE7:P=-D:GOTO110
100 S=STICK(G):H=S MOD4:X=X+(H=B ANDX>B)-(H=D ANDX<25):SPRITE7,X*8+12,92
110 SPRITED:C=(P>G):POKE&H4008,&H26,G,RND(256),D-P*C:IFXX*YY=G ORXX>26ORYY>22THE
N130
120 XX=XX+A:YY=YY+(S>7)-(S/4=1):SPRITED,XX*8+12,YY*8+20:LOCATEXX,YY:H=ASC(SCR$(X
X,YY)):IFABS(H-203)<B THENA=-A:PRINT" ":POKE&H400C,&H4,&HFF,&H3D,&HFF,
126 IFH=193ORH=207THENPRINT" ":E=E+10+(H=207)*9:A=-A:POKE&H4000,&HA4,&H8C+(H=207
),&H88,&HFF
127 IFXX=X ANDYY=9ANDP=G THENXX=G:POKE&H4000,&H4,&HFF,&H87,&HFF:IFE>G THENSC=SC+
E:T=T+E:POKE&H4000,&HAF,&HBB,&HFF,B:IFT>R*10+9THENP=D:U=G
128 GOTO135
130 IFSTRIG(G)=4ANDP=G THENXX=X:A=1-X/13*B:E=G:YY=9:POKE&H4000,&H1F,&HFF,&H55,&H
FF
135 IFU>G THENLOCATEY,23:PRINTMID$(A$,RND(32-V)+D,V);:U=U-D:GOTO143
140 IFRND(10)=R ANDP<D THENV=RND(R+7)+B:U=V-RND(40)*(RND(R*7)>R*5):Y=RND(28-V):I
FRND(R*7)>R*5THENY=RND(3)+3:V=28-Y*B:U=RND(R)+D
143 IFF>G THENF=F-O:SPRITEG,8*N+16,F*8:POKE&H4004,&H93,&H9F,&HAA,&H96:GOTO145
144 IFRND(40+(P>G)*25)=G THENN=RND(7)+X-3:O=RND(3)+3:O=O-(O=5):F=24+O
145 LOCATERND(26)+D,23:PRINTCHR$(202-C*3+RND(6+C*4)):IFP=G THEN70
150 P=P+SGN(P):IFP>50THENSPRITE7:SPRITEG:CLS:LOCATE7,11:PRINT"BONUS 5000 ";CHR$(
181);R::SC=SC+R*50:T=G:R=R+D:M=M+B:PAUSE300:GOTO210
160 IFP>G THEN70
170 IFMOVE(G)THENPOKE&H400C,&HF,&HFF,&H78-P,&HFF:GOTO110
180 ERAG:IFR=G ANDSTRIG(G)=D THEN20
190 IFP>-20+180*(R=G)THEN110
200 IFR=G THEN30
210 IFHI<SC THENHI=SC
220 M=M-D:IFM>G THEN50
230 GOSUB300:LOCATE9,12:PRINT"GAME OVER":FORI=G TO3000:IFSTRIG(G)=D THENI=3000
240 NEXT:GOTO30
300 LOCATED,G:PRINT"HI-SCORE";HI;"00":LOCATE4,B:PRINT"SCORE";SC;"00":LOCATE18,B:
PRINT"LEFT";M:RETURN
```


★僕はベーマガを読書用，鑑賞用，保存用と3冊買ったら，母に保存用を残して捨てられてしまったよ〜。(愛知県岡崎市・**アホー**)……【**影**：みんなもアホー君のような買いかたをしよう！これで75万部も夢ではない!!】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ(V.3)用

協賛：シャープ，任天堂

FIGHTING MARIO
（ファイティング マリオ）

エントリーコードC1③ 稲岡　修平



内　容

ある日，平和な村に悪魔がやって来て，村の人々を襲いはじめた。そこで，マリオが悪魔を倒すために，悪魔の塔へ1人で立ち向かった。

遊びかた

RUNすると，タイトル画面がでてきますので，セレクト・ボタンでSTARTか，CONTINUEかを選んでください。

もし，前回のゲームでレベル2以上クリアしていた場合Ⓐボタンでレベルをあげ，Ⓑボタンでレベルをさげることができます。

もし，レベルを好きなレベルにして遊ぶ場合は，＊をCONTINUEまで持っていって，スタート・ボタンを押してください。すると，そのレベルから遊ぶことができます。

ゲーム中にスタート・ボタンを押すとゲームがストップします。再スタートしたいときは，もう一度スタート・ボタンを押すとはじまります。

ゲームがはじまったら，コントローラⅠの左右でマリオを左右に動かし，Ⓐボタンでマリオをジャンプさせて敵にジャンプ・キックをしてください(ジャンプ・キックは，マリオがジャンプすると自動的にキックされます)。

各階の敵には弱点があり，マリオのパワーを減らされずに敵のパワーを減らすことができます。

各階には，宝物が隠れていて，あることをするとでてきたり，取ることができます。

敵を倒すと，右はしに出口がでてきます。そこに行くとその階をクリアしたことになり，残りタイム×10が点数に加算されます。

塔は3階まであり，3階の敵を倒すと，地面のあいだにある黄色いタイルの上に行き，✚ボタンの下を押してください。すると，そのレベルをクリアしたことになり，その後，Ⓐボタンを押すとレベルがあがって，またゲームがはじまります。Ⓑボタンを押すとタイトル画面にもどります。

入力方法

リストどおりに打ち込んでください。余計なスペースなどは入れないように。

POKE文を使っていますので，打ちまちがいは暴走につながる可能性があります。

プログラムを実行する前に，SAVEしておいてください。

改造のアドバイス

このゲームは，ファミリーBASIC V.3を使っていますが，メモリはいっぱいなのでこれ以上付けたさないでください。

《第1表》プログラムの説明

行	説明
1～12	タイトル画面のプログラム
15，16	初期設定
17～36	マリオのコントロール
37～51	各階の敵の動作
52，59	マリオと敵が当たったか
53～58	宝物用
61，82，83	画面用
62～72	マリオがやられたときの処理
73～81	スコア表示など

《第2表》変数表

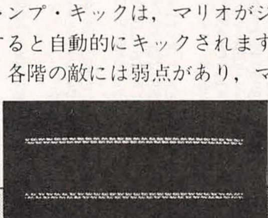
変数	内容
R，R1	ラウンド
X，Y，Y1，D	マリオの座標
T，K，T1	敵の座標
FL	フロア
TN	タイム
LV	レベル

変更できる点としては，登場キャラの変更，サウンドなどがあります。

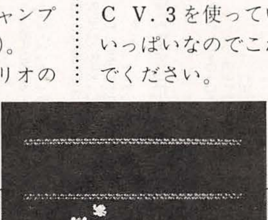
＆H680と書いてあるあとに，スプライト0～のキャラを入れています。だから，そこの数字を入れかえるとキャラが変わります。

＆H4000か，＆H400Cなどのあとの数字を変えると，マリオのジャンプの音などの効果音が変わります。

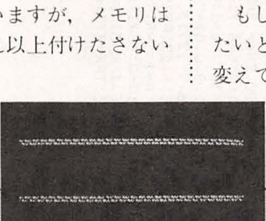
もし，効果音の感じをもう少し変えたいときは，＆H4015のあとの数字を変えてください。



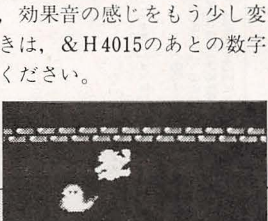
《写真1》まずは敵の動きを読もう



《写真2》敵の弱点を目がけてキック!!



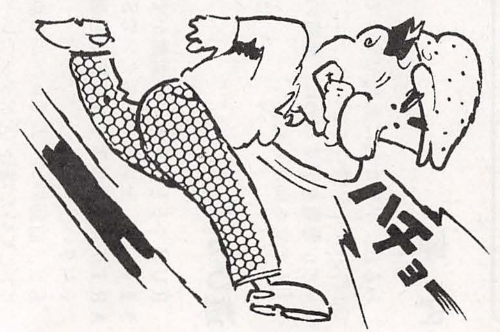
《写真3》1階の敵を倒すと出口が現れます



《写真4》でた！　スペシャル・フラッグ

FIGHTING MARIOのプログラム・リスト

```
1 CLS:CGEN2:LOCATE7,6:PRINT"FIGHTING MARIO":LOCATE9,15:PRINT"PUSH START":HO=PEEK
(&H48D)*256+PEEK(&H48E):LOCATE9,18:PRINT"HI-SCORE"HO"0":PALETB 0,13,48,39,22:LOC
ATE6,10:PRINT"* START":LOCATE8,12:PRINT"CONTINUE-LEVEL":X=10
2 LZ=PEEK(&H48A)*256+PEEK(&H48B)
3 S=STRIG(0):IFS<>2THEN6
4 LOCATE6,X:PRINT" ":X=X+2:IFX=14X=10
5 LOCATE6,X:PRINT"*":PAUSE20
6 IFS=8LV=LV+1:PAUSE10
7 IFS=4LV=LV-1:PAUSE10
8 IFLV<0LV=0
9 IFLV>LZ THENLV=LZ
10 LOCATE22,12:PRINTLV+1" "
11 IFSTRIG(0)<>1THEN3
12 IFX=10LV=0
13 V=17:V1=18:V2=19:GOTO15
14 POKE&H4015,&H89:POKE&H4000,&H6F,&HAB,&HFF,&H8:RETURN
15 CGSET,0:SPRITEON:X=15:Y=167:B=3:YI=Y:GOSUB82:PO=2:OP=11:GOSUB73:AK=120:AJ=120
:SP=4:J=5:GOSUB80:T1=255:TN=300:FL=1:HG=0:D=&HA
16 FORI=0TO2:DEFSPRITEI,(0,1,0,0,0)="":NEXT:FORI=3TO5:DEFSPRITEI,(0,1,0,1,0)="":
NEXT:POKE&H680,0,1,2,3,4,5,6,7,12,13,14,15,1,0,3,2,5,4,7,6,13,12,15,14:PAUSE100
17 S=STICK(0):TN=TN-1:LOCATE16,22:PRINT"TIME"TN" ":IF TN=0 GOTO64
18 IFG=0ANDA=0ANDS=1B=4:C=3:A=1:SPRITE0:SPRITE1
19 IFG=0ANDA=1ANDS=2B=1:C=0:A=0:SPRITE4:SPRITE3
20 IFG=0ANDS=1X=X+SP:SWAPB,C:IFR=3TI=0
21 IFG=0ANDS=2X=X-SP:SWAPB,C:IFR=3TI=0
22 IFG=0SPRITEB,X,Y:SPRITEC
23 IFSTRIG(0)<>1THEN29
24 CUT0:PLAY"O5V15B0C0B0"
25 LOCATE12,15:PRINT"PAUSE
26 IFSTRIG(0)<>1THEN26
27 PLAY"O5V15B0C0B0"
28 LOCATE12,15:PRINT"     "
29 IFG=1ANDS=1D=SP:J=5:SPRITE2
30 IFG=1ANDS=2D=-SP:J=2:SPRITE5
31 IFG=1ANDY>=YI Y=YI:Z=0:G=0:D=0:SPRITEB,X,Y:SPRITE5:SPRITE2
32 IFS=0D=0
33 X=X+((X>224)-(X<15))*SP
34 IFG=0ANDSTRIG(0)=8G=1:Z=-10:SPRITEB:GOSUB63
35 Z=Z-(G=1)
36 IFG=1X=X+D:Y=Y+Z:SPRITEJ,X,Y
37 IFR=0R=1:T=240:K=167:POSITION0,T,K:PP=OP
38 POKE&H4015,&HF:POKE&H400C,&HF,&HFF,&HE,0
39 IFR=1T=XPOS(0):K=YPOS(0):DEFMOVE(0)=SPRITE(2,E,1,2,0,3):POSITION0,T,K:MOVE0:R
I=R
40 IFR=1T=SGN(Y-YPOS(0)):E=((T=1)-(T=-1))+7:IF(0)*(XPOS(0)<X)THEN E=3
41 IFPL=0ANDR=1ANDABS(X-AK)<6ANDABS(Y-AJ)<6GOSUB14:LP=0:PALETS 0,14,54,39,39:PL=
1:PO=PO+2:SP=6:GOSUB73
42 IFR=2DEFSPRITE7,(2,1,0,0,0)="ﾅﾆﾇﾈ":X=15:Y=95:T=200:K=95:R=3:CAN0:YI=Y:OP=22:G
OSUB73:RI=R:HG=7:PP=OP:G=0:SPRITEJ:V=8:V1=9:V2=0:TN=700
43 IFR=3T=T+SGN(X-T)*2+LV:K=K+SGN(Y-K)*2+LV:SPRITE7,T,K
44 IFR=4Y=167:V=17:V1=18:V2=19:OP=33:R=5:RI=R:X=15:DEFSPRITE7,(2,1,0,0,0)="XYZΓ"
:SPRITEJ:SPRITEB:TN=900:GOSUB83:YI=Y:T1=240:K=167:MO=6:HG=7:U=-0:PP=OP:GOSUB73:G
OSUB80
45 IFR=5ANDOL=0 K=K+U:SPRITE7,T,K:T1=T1+SGN(X-T1)*MO+LV:IFK<=116ORK>=166THENU=-U
46 IFOL=1ANDX>120ANDX<136ANDSTICK(0)=4R=8:RI=R:PAUSE200
47 IFR=8CLS:SPRITEOFF:FORI=1TO16:LOCATEI+4,11:PRINTMID$("CONGRATULATIONS!",I,1):
GOSUB75:PAUSE50:NEXT:PLAY"O3V15M0T5:O4V15M0T5":PLAY"G3G3G3O4C5E5G8:C3C3C3E5G5O5C
8":PAUSE300:R=9
48 IFR=9LOCATE5,5:PRINT"IF LEVEL UP,PUSH[A]":LOCATE5,7:PRINT"IF END,PUSH[B]":R=0
49 IFR=0 ANDSTRIG(0)=8R=0:LV=LV+1:LP=0:PALETS 0,14,54,22,2:GOTO13
50 IFR=0 ANDSTRIG(0)=4THEN72
51 IFR=0 GOTO49
52 IFR<>11P=&HB:XX=X+4:H=(ABS(XX-XPOS(0))<P)*(ABS(Y-YPOS(0))<3)*(R=1)+(ABS(X-T)<
P)*(ABS(Y-K)<P)*(R>1):IFH<>0 PO=PO-1:GOSUB74:GOSUB73:IFPO=0 GOTO64
53 IFR=5ANDX>215ANDTL=0TL=1:GOSUB14
54 IFTL=1LOCATE0,19:PRINTCHR$(209):PAUSE90:LOCATE0,19:PRINTCHR$(221):POKE&H4015,
&HF:POKE&H400C,&HF,&HF,&HF,&HF:PAUSE100:LOCATE0,19:PRINT" ":MO=1:PO=PO+2:GOSUB73
:TL=3
55 IFRI=3ANDSTICK(0)=0ANDLP=10TI=TI+1:IFTI=110THENLP=20
56 IFLP=20LOCATE0,9:PRINTCHR$(199):IFABS(X-96)<&HB ANDABS(Y-88)<&HBTHENGOSUB14:L
P=30:LOCATE0,9:PRINT" ":PO=PO+5:GOSUB73
57 IFR=5T=T1+9
58 IFR=1T=XPOS(0):K=YPOS(0)
59 IFR<>11P=&HB:XY=X+4:YX=Y+8:IFG=1ANDABS(XY-T)<P ANDABS(YX-K)<3 OP=OP-1:GOSUB73
:GOSUB75:SC=SC+5:GOSUB80:IFOP=0 GOSUB76:ERA HG:T=0:K=0:SPRITE HG:SC=SC+PP*100:OL
=1:GOSUB80:IFRI<>5R=33:OL=0
60 IFR=11GOSUB77
61 IFR=33LOCATE25,V:PRINTCHR$(195)+CHR$(195)+CHR$(195):LOCATE25,V1:PRINTCHR$(195
)" "CHR$(195):LOCATE25,V2:PRINTCHR$(195)" "CHR$(195):R=11
62 GOTO17
63 POKE&H4015,&H99:POKE&H4000,&H5F,166,&H99,&H1:RETURN
64 DEFSPRITE6,(0,1,0,0,0)="":POKE&H680+6*4,24,25,26,27:SPRITE6,X,Y:SPRITEB:SPRIT
EJ
65 A=254:FORI=1TO6:POKE&H4015,15:POKE&H4000,132,138,A,8:A=A-A/4:PAUSE2:NEXT
66 POKE&H4000,144:PAUSE60:POKE&H4015,&H17:POKE&H4000,&HF,&HF4,&HFD,&H8:FORZ=50TO
28STEP-1:PALETS 0,30,Z,33,2:PAUSE3:NEXT
67 FORH=35TO30STEP-1:PALETS 0,30,30,H,2:PAUSE3:NEXT
68 FOR K=2TO16:PALETS 0,30,30,30,K:PAUSE3:NEXT
69 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:SPRITE3:SPRITE4:SPRITE5:SPRITE6
70 IFSC>HO THEN HO=SC
71 IFLV>LZ THEN LZ=LV
72 LOCATE8,9:PRINT"GAME OVER":PAUSE300:POKE&H48D,HO/256,HO MOD256:POKE&H48A,LZ/2
56,LZ MOD256:RUN
73 LOCATE1,21:PRINT"MARIO["PO" ] ":LOCATE15,21:PRINT"ENEMY["OP" ] ":RETURN
74 POKE&H4015,15:POKE&H4000,&HC5,&H5,&H6,&HA:RETURN
75 POKE&H4015,&HF:POKE&H400C,&H8,&H24,&H99,0:RETURN
76 POKE&H4015,&H8:POKE&H400C,&HF,&HF,&H5,&H8:RETURN
77 I=220:W=YI:IFABS(X-I)<9ANDABS(Y-W)<9THENPLAY"O5C0":PO=PO+2:SC=SC+TN:GOSUB73:G
OSUB79:FL=FL+1:RI=RI+1:R=RI:GOSUB80
78 RETURN
79 LOCATE6,0:PRINT"FLOOR "FL"  CLEAR":LOCATE7,1:PRINT"FLOOR "FL+1"  START":PAUSE
250:LOCATE6,0:PRINT"                    ":LOCATE7,1:PRINT"                    ":RETURN
80 LOCATE0,22:PRINT"SCORE";SC"0":IFSC>30000THENSC=30000
81 RETURN
82 CLS:FORI=0TO27:LOCATEI,20:PRINTCHR$(195):LOCATEI,11:PRINTCHR$(195):LOCATEI,2:
PRINTCHR$(195):NEXT:RETURN
83 CLS:FORI=0TO27:LOCATEI,20:PRINTCHR$(195):NEXT:LOCATE14,20:PRINTCHR$(254):RETU
RN
```



★**編集部の正体：**影一サングラスとマスクをしたただのオッサン。編一？。つぐ美一ただの女の子。山下一ＡＶＧバカ。（茨城県日立市・ワンワンまあちゃん）……【影：そりゃ山下先生に悪い。ＡＶＧキチガイだろ。】

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

協賛：富士通

キャッスル CASTLE

エントリーコードFM① 丸橋　晃



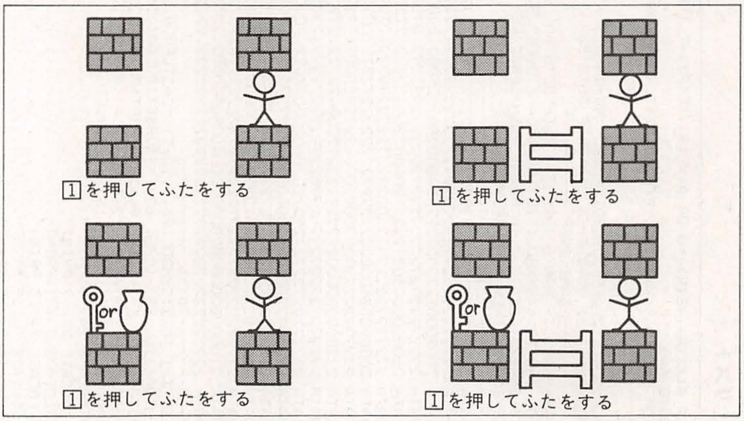
●STORY

君は，今日も会社へ向かって家をでたのである。しかし会社へ行く途中，何者かにさらわれてしまった。ふと目をあけると，君は城の中にいた……。

●操作方法

自分をテンキーの[4][6]で左右に動かします。上に登るときは，[8]を押すと登れますが，１段登るごとにハシゴが１個減ります。ハシゴは最初10個あり，なくなると登れませんが，つぼを取ると10個プラスされます。一度使ったハシゴは二度と使うことができません。もし使おうとしても，くずれて自分も落ちます。ハシゴは自分の左右がカベのときだけ使います。

また，[1]で自分の左，[3]で右にある穴にふたをすることができます。ふたをできる条件は，**第１図**のときだけです。ふたをしないと落ちます。



《第１図》ふたをできる条件

このようにしてカギを10個取って，一番上まで行くと１面クリアです。面は２面あります。

敵は，ハシゴがなくても上下移動が自由にできます。殺すことはできませんが，スペース・キーで５回までワープさせることができます。しかし自分と同じ位置に現れる場合があります。それと，[G]を押すとギブアップになります。

自分が敵につかまるか，カギを10個拾わずに上まで登るか，[G]を押したときに自分は１人減ります。３回死ぬとゲーム・オーバーです。

最後にハシゴを登って行って，上がカベなのにまだ登ろうとすると，ハシゴはくずれてしまいます。



CHECKER FLAG

編：キャラクターが小さくて味気ないですね。

Dr.D：ウム，だがキャラクターを大きくすると，ＰＵＴ文のスピードが遅くなるし，データも大きくなるから，ＢＡＳＩＣでゲームを作る場合はこのほうがいいだろう。

編：つまりＢＡＳＩＣとマシン語で作られるゲームのちがいというのはキャラクターの大きさにも表れるということですね。

Dr.D：そうだ。あと，サウンドもＢＡＳＩＣでだすには限界があるからな。

編：なるほど。それではキャラクターとサウンドをマシン語で作ればいいわけですね。



《写真１》ＣＡＳＴＬＥのタイトル画面



《写真２》ハシゴとふたを使ってカギを全部取ります



《写真３》つぼを取るとハシゴがプラスされます



《写真４》カギを取って一番上に行くと面クリア

★電波新聞社の近くにおいしいラーメン屋とハヤシライスの店があるってほんとう!?（大阪市・安並美杉15才）…
【影：出前を頼んでみたらどうだ。「ぶったまげオニギリ」というバカでかいオニギリをだす店もあるぞ！】

CASTLEのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80,25:DIM MY%(26),RE%(26),EN%(26),HA%(26),TU%(26),BO%(26),KE%(26)
20 RESTORE1150:GOSUB1110:GOSUB 960:DIM A(35,25),B$(2,20)
30 RD=0:SC=0:MAN=2:MEN=1
40 '---------- ｶﾞﾒﾝ ----------
50 WIDTH40,25:SYMBOL(96,12),"CASTLE",9,2,4:LINE(3,3)-(637,197),PSET,2,B
60 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(52+I,32),"MEN          SCORE           MAN",2,1,6:NEXT I
70 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(120+I,184),"WARP                  LADDER",2,1,6:NEXT I
80 R=0:KE=0:LINE(45,39)-(590,176),PSET,0,BF
90 RESTORE 780:FOR I=0 TO 16:FOR J=0 TO 1:READ B$(J,I):NEXT J:NEXT I
100 FOR I=0 TO 32:FOR J=0 TO 16:A(I,J)=VAL(MID$(B$(RD,J),I+1,1))
110 XX=I*16+48:YY=J*8+40
120 IF A(I,J)=1 THEN PUT@A(XX,YY)-(XX+15,YY+7),MY%,PSET:XM=I:YM=J
130 IF A(I,J)=2 THEN PUT@A(XX,YY)-(XX+15,YY+7),RE%,PSET
140 IF A(I,J)=3 THEN PUT@A(XX,YY)-(XX+15,YY+7),EN%,PSET:R=R+1:XE(R)=I:YE(R)=J
150 IF A(I,J)=4 THEN PUT@A(XX,YY)-(XX+15,YY+7),TU%,PSET
160 IF A(I,J)=5 THEN PUT@A(XX,YY)-(XX+15,YY+7),KE%,PSET
170 NEXT J:NEXT I
180 '---------- ﾒｲﾝ ----------
190 WA=5:HA=10:A(XM,YM)=0:FOR R=1 TO 3:A(XE(R),YE(R))=0:NEXT R
200 LOCATE  7, 4:PRINTUSING"#":MEN:LOCATE 21, 4:PRINTUSING"#####":SC
210 LOCATE 34, 4:PRINTUSING"#":MAN:LOCATE 12,23:PRINTUSING"#":WA
220 LOCATE 31,23:PRINTUSING"##":HA
230 P=0:S=0:Q=0:I$=INKEY$:IF YM=1 THEN GOTO 690
240 IF I$="1" THEN Q=-1:R=Q+Q:GOTO 410 ELSE IF I$="3" THEN Q= 1:R=Q+Q:GOTO 410
250 IF I$="4" THEN P=-1 :GOTO 360 ELSE IF I$="6" THEN P= 1 :GOTO 360
260 IF I$="8" THEN S=-1:IF HA<=0 THEN 200 ELSE GOTO 380
270 IF I$=" " AND WA>0 THEN GOTO 610ELSE IF I$="G" THEN GOTO 730
280 FOR R=1 TO 3
290 U=INT(RND(1)*2)+1:IF U=1 THEN S=SGN(XM-XE(R)):T=0
300 IF U=2 THEN T=SGN(YM-YE(R)):S=0
310 IF A(XE(R)+S,YE(R)+T)=0 OR A(XE(R)+S,YE(R)+T)=7 THEN GOSUB 500:XE(R)=XE(R)+S
:YE(R)=YE(R)+T:GOSUB 480
320 NEXT R
330 FOR R=1 TO 3:IF XM=XE(R) AND YM=YE(R) THEN 670 ELSE NEXT R
340 GOTO 200
350 '---------- ﾊﾝﾀﾞﾝ ----------
360 IF A(XM+P,YM)=0 OR A(XM+P,YM)=7 THEN GOSUB 510:XM=XM+P:GOSUB 450:GOTO 400
370 IF A(XM+P,YM)=4 THEN GOTO 570 ELSE IF A(XM+P,YM)=5 THEN GOTO 580 ELSE 280
380 IF A(XM,YM)=7AND A(XM,YM+1)<>2THENGOSUB460:YM=YM+S:GOSUB450:GOTO280
390 IF A(XM,YM+S)=7 THEN GOSUB 510:YM=YM+S:GOSUB 450:GOTO 280
400 IF A(XM,YM)=0 AND A(XM,YM+1)=7 THEN 540 ELSE GOTO 280
410 IF A(XM+Q,YM)=0 AND A(XM+R,YM+1)<>0 AND A(XM+R,YM)<>2 THEN 420 ELSE GOTO280
420 IF A(XM+Q,YM+1)=7 THEN A(XM+Q,YM+1)=6:GOSUB 470:GOTO 280
430 IF A(XM+Q,YM+1)=6 THEN A(XM+Q,YM+1)=7:GOSUB 520:GOTO 280 ELSE 280
440 '---------- ｷｬﾗｸﾀｰ ｦ ｶｸ ----------
450 PUT@A(XM*16+48,YM*8+40)-(XM*16+63,YM*8+47),MY%,PSET        :RETURN
460 PUT@A(XM*16+48,YM*8+40)-(XM*16+63,YM*8+47),HA%,PSET:HA=HA-1:RETURN
470 PUT@A((XM+Q)*16+48,(YM+1)*8+40)-((XM+Q)*16+63,(YM+1)*8+47),BO%,PSET:RETURN
480 PUT@A( XE(R)*16+48, YE(R)*8+40)-( XE(R)*16+63, YE(R)*8+47),EN%,PSET:RETURN
490 '---------- ｷｬﾗｸﾀｰ ｦ ｹｽ ----------
500 LINE(XE(R)*16+48,YE(R)*8+40)-(XE(R)*16+63,YE(R)*8+47),PSET,0,BF:RETURN
510 LINE(   XM*16+48,    YM*8+40)-(   XM*16+63,    YM*8+47),PSET,0,BF:RETURN
520 LINE((XM+Q)*16+48,(YM+1)*8+40)-((XM+Q)*16+63,(YM+1)*8+47),PSET,0,BF:RETURN
530 '---------- ｼﾀ ﾆ ｵﾁﾙ ----------
540 FOR L=0 TO 5:WHILE A(XM,YM+1)=7:GOSUB510:YM=YM+1:GOSUB450:WEND
550 WHILE A(XM,YM+1)=0:GOSUB510:YM=YM+1:GOSUB450:WEND:NEXT L:GOTO 280
560 '---------- ﾓﾉ ｦ ﾄｯﾀ ----------
570 SC=SC+500:HA=HA+10:GOTO 590
580 SC=SC+100:KE=KE+1
590 PLAY"E16G18D20":GOSUB 510:XM=XM+P:GOSUB 450:A(XM,YM)=0:GOTO 280
600 '---------- ﾃｷ ﾉ ﾜｰﾌﾟ ----------
610 FOR R=1 TO 3:GOSUB 500:NEXT R:WA=WA-1
620 FOR I=1 TO 3:PLAY"O3E16O2E16O1E16":NEXT I
630 FOR R=1 TO 3
640 XE(R)=INT(RND(1)*32)+1:YE(R)=INT(RND(1)*16)+1
650 IF A(XE(R),YE(R))=0 OR A(XE(R),YE(R))=7 THEN GOSUB 480:NEXT R:GOTO 200
660 GOTO 640
670 FOR R=1 TO 3:XE(R)=0:YE(R)=0:NEXT R:MAN=MAN-1:IF MAN<0 THEN740 ELSE GOTO80
680 '---------- 1ﾒﾝ CLEAR ----------
690 IF KE<>10 THEN 730
700 PLAY"O6CE12GAFEFGO5C8D12F8EDC":RD=RD+1:SC=SC+1000:FOR I=0 TO 2000:NEXT I
710 MEN=MEN+1:IF RD=2 THEN 740 ELSE GOTO 80
720 '---------- GAME OVER ----------
730 MAN=MAN-1:IF MAN<0 THEN 740 ELSE GOTO 80
740 FOR I=0 TO 4:SYMBOL(115,100),"GAME OVER",5,2,2+I:NEXT I
750 I$=INKEY$:LOCATE 7,18:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START"
760 IF I$=" " THEN 30 ELSE 750
770 '---------- ｶﾞﾒﾝ ﾉ DATA ----------
780 DATA 222222222222222222222222222222222,222222222222222222222222222222222
790 DATA 222222222222222272222222222222222,222222222222227222222222222222222
800 DATA 200200027200002220300000502005002,200020000500022722222200000300022
810 DATA 222272727272722727272222272722272,272727222227200030500272722222722
820 DATA 250000000302722727200002200002272,272050000000272222227272722222722
830 DATA 222722722222722000272272272272272,272727272727200002727272000040022
840 DATA 200000025000002722272272272272272,200020202727222272000272727222722
850 DATA 272722222272720002000002272205002,272722222000000272727272727200022
860 DATA 272000000000272227222227220042222,272000002222227272720002050272722
870 DATA 272272727227272027202272222222222,272272222000500020402727222720272
880 DATA 272272027227272727202000000003022,205002727272722222720002727222722
890 DATA 272507220000000000002272227272722,222722000200020000027225020002042
900 DATA 272227227272727227272070227272042,200002727222727272222722272727272
910 DATA 205220220200020520272727200502722,227272020102000000200022727200022
920 DATA 272222222227222222727272222222722,227272222272222727272722272727222
930 DATA 210000000000020000200040250000002,200500030005000000002052000002002
940 DATA 222222222222222222222222222222222,222222222222222222222222222222222
950 '---------- ﾀｲﾄﾙ ----------
960 FOR T=1 TO 2:SYMBOL(96+T,10+T),"CASTLE",9,2,1:NEXT T
970 PUT@A(120, 55)-(135, 62),MY%,PSET:PUT@A(120, 71)-(135, 78),RE%,PSET
980 PUT@A(120, 87)-(135, 94),EN%,PSET:PUT@A(120,103)-(135,110),HA%,PSET
990 PUT@A(120,119)-(135,126),TU%,PSET:PUT@A(120,139)-(135,146),BO%,PSET
1000 PUT@A(120,155)-(135,162),KE%,PSET
1010  LOCATE 24, 7:PRINT"........................          YOU"
1020  LOCATE 24, 9:PRINT"........................      W.BRICK"
1030  LOCATE 24,11:PRINT"........................        ENEMY"
1040  LOCATE 24,13:PRINT"........................       LADDER"
1050  LOCATE 24,15:PRINT"........................     JAR(200)"
1060  LOCATE 24,17:PRINT"........................        BOARD"
1070 LOCATE 24,19:PRINT"........................      KEY(100)          By A.M"
1080 COLOR 2:LOCATE 27,23:PRINT"HIT SPACE KEY TO START":COLOR 7
1090 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN RETURN ELSE GOTO 1090
1100 '---------- ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ----------
1110 FOR I=0 TO 25:READ MY%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 25:READ RE%(I):NEXT I
1120 FOR I=0 TO 25:READ EN%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 25:READ HA%(I):NEXT I
1130 FOR I=0 TO 25:READ TU%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 25:READ BO%(I):NEXT I
1140 FOR I=0 TO 25:READ KE%(I):NEXT I:RETURN
1150 DATA 896,17288,8464,4128,0,0,3264,6240,0,0,0,4032,768,1920,0,0,896,17288
1160 DATA 8464,8160,768,1920,3264,6240,0,0,1542,1542,1542,-1,24672,24672,24672
1170 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,1542,1542,1542,-1,24672,24672,24672,-1,0,0
1180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,896,9104,4384,4064,768,1920,3264,6240
1190 DATA 0,0,-16381,-1,-1,-16381,-16381,-1,-1,-16381,-16381,-1,-1,-16381
1200 DATA -16381,-1,-1,-16381,-16381,-1,-1,-16381,-16381,-1,-1,-16381,0,0,0,0,0
1210 DATA 0,0,0,0,0,4080,960,4080,16380,32766,16380,8184,2016,4080,960,4080
1220 DATA 16380,32766,16380,8184,2016,0,0,-21846,17476,0,0,0,0,0,0,-17477
1230 DATA -4369,0,0,0,0,0,0,17476,4368,0,0,0,0,0,0,0,0,384,2016,3696,960
1240 DATA 384,480,384,480,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

★２月号78ページと165ページの人は314才なんですか？（群馬県高崎市・リッチ３　14才）……【影：どうだ！こういうふうに書けば問題はないだろう!!こんなことをしているから私のことばが１字分減ってしまったんだぞ。】

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

協賛：富士通

STAR and BALL

（スター アンド ボール）

エントリーコードFM② 西原 則晶



●内 容

何の理由か知らないが，君は青いボールをあやつってスターを食べなきゃならない。でもスターは一つきりじゃない！ すべて食べてゴールに行ってほしい。

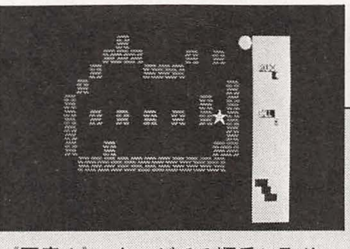
●遊びかた

RUNすると，1面めのスターの内容が1秒間隔で表示されます。スターは必ずこの順にでてきます。しっかりと覚えてください。

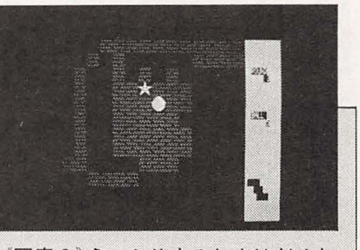
スタートは必ず右上，ゴールは右下と決まっています。でているスターを食べるとつぎのスターがでます。すべて食べるとゴールがでます。

なお，ボールが動くとそのあとにブロックができます。このブロックは通れませんが，ブロックのあるところにスターがでると通ることができるようになります。

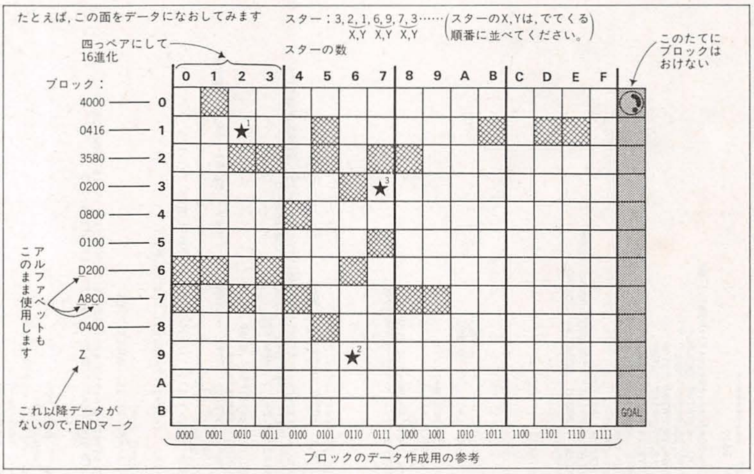
手がつまったら，ESCキーで1面につき5回までやり直せます。15面すべて解ければ君はニュータイプだ！



《写真1》スターがでる順番に取り，ゴールに行きます



《写真2》うっかりするとぬけだせなくなります



《第1図》面データ作成の例

●プログラムについて

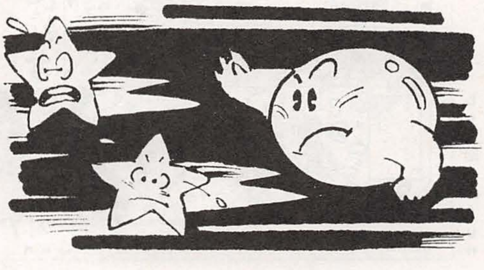
このプログラムはとてもわかりやすく書いたつもりです。なお，頭のPOKE文はBREAKキーを無効にするためのものです。

面のデータは2行で一組になっています。1行めはスターのデータで，2行めがブロックのデータです。第1図にこのデータの説明を書いておきます。

データは最低2回は見直してください。なお，頭のON ERROR GOTO～文とPOKE文はすべてデバッグしてから打つほうがよいでしょう。CLEAR文がないと12面以降にエラーがでます。

STAR and BALLのプログラム・リスト

```
10 '**********  CHARAC  **********
20 CLEAR 500:DEFINT A-Z:ON ERROR GO TO 1230:POKE &H01E0.&H3B  '&H7E ﾃﾞ ｶｲｼﾞｮ
30 WIDTH 80.25:DIM STAR%(95).BALL%(95).BLOCK%(95)
40 DIM BL(16.11).STX(29).STY(29)
50 FOR I=0 TO 95:READ STAR%(I) :NEXT 'I
60 FOR I=0 TO 95:READ BALL%(I) :NEXT 'I
70 FOR I=0 TO 95:READ BLOCK%(I):NEXT 'I
80 '**********  OPENING DISPLAY  **********
90 SYMBOL(100.90)."STAR and BALL".4.4.3..PSET
100 SYMBOL(103.92)."STAR and BALL".4.4.1..OR
110 BEEP
120 CLS
130 PUT@A(6*32.4*16)-(6*32+31.4*16+15).BALL% .PSET
140 PUT@A(6*32.6*16)-(6*32+31.6*16+15).STAR% .PSET
150 PUT@A(6*32.8*16)-(6*32+31.8*16+15).BLOCK%.PSET
160 COLOR 7:LOCATE 30. 4:PRINT "      ****  RULE  ****                    "
170 COLOR 1:LOCATE 30. 9:PRINT "BALL  ----  YOU (ten key ﾃﾞ ｲﾄﾞｳ)          "
180 COLOR 6:LOCATE 30.13:PRINT "STAR  ----  You must eat STARS .          "
190 COLOR 2:LOCATE 30.17:PRINT "BLOCK ----  You can't through this .      "
200 COLOR 7:LOCATE 28.19:PRINT "H I T   S P A C E   K E Y  !              "
210 IF INKEY$<>" " THEN 210
220 CLS
```



★このページのOFを見た人は，最低1人以上読者を増やしましょう。（茨城県下館市・瀬尾博之12才）……【編：なるほど，これで50万部は確実にいきますね。影：これをOF全部に当てはめると108×25万×…頭イタイ！】



by Myのfun

評…おととい髪を洗ったのに（影）



by バトルホーク

評…たくましさで破けそう！（影）

```
230 '********** SET **********
240 ROUND=0:RESTORE 1630
250 CLS
260 LINE(17*32+1.0)-(20*32-1.12*16+7).PSET.1.BF
270 COLOR 7:LOCATE 70. 4:PRINT "ROUND"
280 COLOR 7:LOCATE 70.10:PRINT "BALL "
290 COLOR 2:LOCATE 69.19:PRINT "STAR"
300 COLOR 2:LOCATE 71.20:PRINT "and"
310 COLOR 2:LOCATE 72.21:PRINT "BALL"
320 '********** MAKE **********
330 LINE(0.0)-(17*32.12*16+7).PSET.0.BF
340 READ COUNT:COUNT=COUNT-1
350 G=0:S=0:ROUND=ROUND+1:BALL=5
360 LOCATE 27.11:COLOR 7:PRINT   "ROUND":ROUND:BEEP
370 LOCATE 74.5 :COLOR 7:PRINT USING"##":ROUND
380 FOR I=0 TO 500:NEXT I
390 FOR I=0 TO COUNT
400   READ STX(I).STY(I)
410 NEXT 'I
420 BLOCK$=""
430 FOR L=0 TO 11
440   READ BB$
450   IF BB$="0000" THEN          550
460   IF BB$="Z"    THEN L=11:GO TO 550
470   FOR M=0 TO 3
480     BB=VAL("&H"+MID$(BB$.M+1.1))
490     FOR N=3 TO 0 STEP -1
500       IF BB=0 THEN N=0
510       IF BB>=2^N THEN BB=BB-2^N ELSE 530
520       BLOCK$=BLOCK$+HEX$(M*4+3-N)+HEX$(L)
530     NEXT 'N
540   NEXT 'M
550 NEXT 'L
560 '
570 LINE(0.0)-(17*32.12*16+7).PSET.0.BF
580 COLOR 7:LOCATE 75.11:PRINT USING "#":BALL
590 FOR I=0 TO COUNT
600   PUT@A(STX(I)*32.STY(I)*16)-(STX(I)*32+31.STY(I)*16+15).STAR%.PSET
610   TIME$="00:00:00":BEEP 1:FOR B=0 TO 100:NEXT B:BEEP 0
620   IF VAL(RIGHT$(TIME$.2))<1 THEN 620
630 NEXT 'I
640 LINE(0.0)-(17*32.12*16+7).PSET.0.BF
650 '********** PLAING **********
660 'BL(X.Y)--ｶﾞﾒﾝ MAP . STX(I) STY(I)--STAR I ﾉ ｻﾞﾋｮｳ . BX BY--BALL ﾉ ｻﾞﾋｮｳ
670 'ZX ZY--BALL ﾉ ﾍﾝｶ(-1.0.1)
680 FOR I=1 TO LEN(BLOCK$) STEP 2
690   X=VAL("&H"+MID$(BLOCK$.I.1)):Y=VAL("&H"+MID$(BLOCK$.I+1.1))
700   BL(X.Y)=ROUND
710   PUT@A(X*32.Y*16)-(X*32+31.Y*16+15).BLOCK%.PSET
720 NEXT 'I
730 S=0:BX=16:BY=0:ZX=0:ZY=0
740 PUT@A(16*32.0)-(16*32+31.15).BALL%.PSET
750 '
760 PUT@A(STX(S)*32.STY(S)*16)-(STX(S)*32+31.STY(S)*16+15).STAR%.PSET
770 BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT I:BEEP 0:BL(STX(S).STY(S))=0
780 '
790 NULL$=INKEY$
800 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 800
810 IF K$=CHR$(27) THEN 1010
820 ZX=(K$="4")-(K$="6"):ZY=(K$="8")-(K$="2")
830 IF BX=0 AND ZX=-1 THEN ZX=0
840 IF BX=16 AND ZX=1 THEN ZX=0
850 IF BY=0 AND ZY=-1 THEN ZY=0
860 IF BY=11 AND ZY=1 THEN ZY=0
870 IF BL(BX+ZX.BY+ZY)=ROUND THEN ZX=0:ZY=0
880 IF ZX=0 AND ZY=0 THEN 780
890 PUT@A((BX+ZX)*32.(BY+ZY)*16)-((BX+ZX)*32+31.(BY+ZY)*16+15).BALL% .PSET
900 PUT@A(BX*32 .BY*16 )-(BX*32+31 .BY*16+15 ).BLOCK%.PSET
910 BX=BX+ZX:BY=BY+ZY:BL(BX.BY)=ROUND
920 IF BX=16 AND BY=11 AND G=1 THEN 980
930 IF STX(S)=BX AND STY(S)=BY THEN S=S+1 ELSE 780
940 IF S>COUNT THEN COLOR 7:LOCATE 64.23:PRINT "GOAL" ELSE 750
950 BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT I:BEEP 0
960 G=1:GO TO 780
970 '
980 BEEP:COLOR 7:LOCATE 35.22:PRINT "O.k."
990 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1000 GO TO 320
1010 '
1020 BALL=BALL-1:IF BALL=0 THEN 1100
1030 BEEP:COLOR 4:LOCATE 35.22:PRINT"Let's try again !"
1040 FOR X=0 TO 16
1050   FOR Y=0 TO 11
1060     BL(X.Y)=0
1070   NEXT 'Y
1080 NEXT 'X
1090 GO TO 560
1100 '
1110 BEEP:LINE(0.0)-(639.199).PSET.0.BF:BEEP
1120 COLOR 7:LOCATE 35.12:PRINT"GAME OVER"
1130 FOR X=0 TO 16
1140   FOR Y=0 TO 11
1150     BL(X.Y)=0
1160   NEXT 'Y
1170 NEXT 'X
1180 FOR I=0 TO 2000
1190   IF INKEY$=" " THEN I=2000:NEXT I:GO TO 230
1200 NEXT 'I
1210 CLS
1220 GO TO 80
1230 '********** ERROR **********
1240 FOR I=0 TO 35
1250   COLOR (I MOD 6)+1:PRINT "                    YOU CLEAR ALL ROUND !
1260   BEEP 1:FOR N=0 TO 50:NEXT N:BEEP 0
1270 NEXT 'I
1280 BEEP 1
1290 FOR X=0 TO 16
1300   FOR Y=0 TO 11
1310     BL(X.Y)=0
1320   NEXT 'Y
1330 NEXT 'X
1340 BEEP 0:CLS:GO TO 80
1350 '********** DATA **********
1360 ' No 1
1370 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1380 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1390 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.2.-32768.3.-16384
1400 DATA 3.-16384.11.-8192.15.-4096.-5.-4097.12275.-12296.1023.-64
1410 DATA 191.-512.255.-256.767.-128.1020.16320.3040.3040.3840.240
1420 DATA 10240.40.0.0.2.-32768.3.-16384.3.-16384.11.-8192
1430 DATA 15.-4096.-5.-4097.12275.-12296.1023.-64.163.-14848.248.7936
1440 DATA 767.-128.1020.16320.3040.3040.3840.240.10240.40.0.0
1450 ' No 2
1460 DATA 47.-2048.767.-128.3071.-32.12287.-8.16383.-4.-16385.-2
1470 DATA -1.-1.-1.-1.-1.-1.-1.-1.-16385.-2.16383.-4
1480 DATA 12287.-8.3071.-32.767.-128.47.-2048.0.0.0.0
1490 DATA 0.7936.0.1984.0.992.0.496.0.248.0.120
1500 DATA 0.120.0.0.0.0.0.240.0.992.0.1920
1510 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.16128.0.4032
1520 DATA 0.2016.0.1008.0.504.0.248.0.248.0.0
1530 DATA 0.0.0.496.0.2016.0.3968.0.0.0.0
1540 ' No 3
1550 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1560 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1570 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.16383.-4
1580 DATA 16383.-4.16383.-4.0.0.-2.-16385.-2.-16385.-2.-16385
1590 DATA 0.0.16383.-4.16383.-4.16383.-4.0.0.-2.-16385
1600 DATA -2.-16385.-2.-16385.0.0.0.0.0.0.0.0
1610 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1620 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1630 'ROUND DATA
1640 DATA 8.10.4.9.5.7.7.7.4.8.5.8.6.9.6.10.7
1650 DATA 0000.0000.0000.01C0.0210.0210.0210.0210.01C0.Z
1660 DATA 6.10.3.8.4.7.5.4.6.4.3.10.6
1670 DATA 0000.0000.0FE0.1000.1010.1010.1100.1010.0820.07C0.Z
1680 DATA 6.7.2.7.7.11.3.9.6.9.3.10.3
1690 DATA 0203.0400.0850.0888.0808.0800.0808.0838.1870.0780.Z
1700 DATA 9.14.5.10.5.12.5.10.6.8.5.4.7.4.5.8.3.13.2
1710 DATA 0100.038A.0470.0801.1005.1555.1001.1203.0FFE,Z
1720 DATA 7.12.2.7.6.2.6.4.4.5.3.8.4.12.6
1730 DATA 0000.38F8.4304.5474.5214.5054.4040.3A74.0104.00F8.Z
1740 DATA 11.6.3.12.6.13.3.12.3.4.2.5.4.6.6.8.4.8.3.8.2.8.1
1750 DATA 0000.1C3C.2141.1002.2002.1242.2A82.157E.Z
1760 DATA 9.4.8.6.6.3.7.12.8.12.4.6.2.8.6.7.9.14.10
1770 DATA 0000.1E3E.2101.2021.2021.1E2E.0128.0124.2122.1E21.Z
1780 DATA 13.14.8.3.1.13.7.4.2.12.6.5.3.11.5.6.4.10.5.10.6.10.7.10.8.10.9
1790 DATA 1FFC.2001.2001.2001.2001.2001.2001.2001.2001.1FFE.Z
1800 DATA 11.5.3.3.3.6.3.5.7.3.5.4.8.9.9.14.9.9.3.7.5.8.10
1810 DATA 0000.3F41.2063.2055.3C49.2041.2041.2041.2041.Z
1820 DATA 17.3.5.3.4.8.2.15.5.14.5.1.6.2.7.9.6.11.6.14.2.14.3.13.4.12.4.11.4.10.
5.10.6.14.8
1830 DATA 0000.0000.0000.7726.4255.2277.1255.7255.Z
1840 DATA 17.7.4.2.5.4.2.1.4.6.3.8.3.9.3.10.11.6.10.4.7.6.7.8.7.9.7.13.4.13.6.11
.5.12.8
1850 DATA 0200.00C0.0640.0240.0240.0240.0240.0240.0640.00C0.0200.0200
1860 DATA 18.7.10.12.10.11.7.7.4.7.3.7.2.2.3.1.0.4.6.5.6.7.5.8.6.9.6.10.6.11.3.1
2.3.13.3.14.3
1870 DATA 3FFC.2004.2E74.2814.2AD4.2044.0810.2ED4.2814.2EF4.2004.3FFC
1880 DATA 15.10.3.12.1.15.5.13.5.7.9.4.3.1.3.1.6.3.8.6.8.9.7.8.11.8.10.13.10.15.
7
1890 DATA 0000.0008.0854.0000.5442.0001.0822.0018.0000.E01A.Z
1900 DATA 17.15.3.11.8.2.8.4.3.5.2.0.3.6.10.3.9.3.7.7.5.8.5.9.5.10.5.12.5.15.10.
12.8.14.10
1910 DATA 0000.0000.0000.25E6.3509.25C8.2D09.25E6.Z
1920 DATA 26.0.5.1.0.2.0.2.1.2.5.2.9.1.8.3.7.6.11.6.7.6.6.6.4.6.0.8.6.9.9.10.11.
11.6.11.4.10.2.8.0.9.0.10.0.11.1.12.2.14.9.15.10
1930 DATA 5370.7410.5220.5140.5670.0000.0000.0227.0554.7557.0555.0227
```

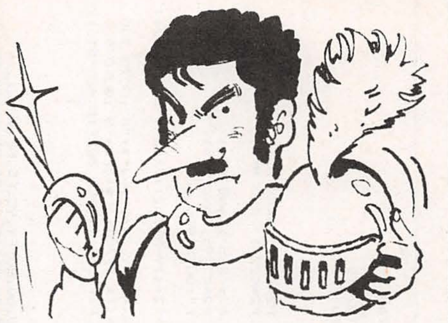
★ボ，ボクは「OF病」にかかっている。OFに載らないと命が…は，早くOFに載せて！（神奈川県横浜市・じゃじゃ丸）……【影：逆療法という手もあるな。それともショック療法かな？編：影さんも受けてみたら？】

FP-1000/1100用

TERRORの塔

（テラ）

高木　弘樹



★STORY

あなたはジルです。そしてある日，あなたが旅の途中で立ちよった国のお姫様が，テラの塔に閉じ込められてしまいました。

さあ，あなたの手で助けだしてください。

★HOW TO PLAY

テンキーの[2][4][6][8]で上下左右に移動。そして，スペース･キーでマトックを使用します。

各フロアには，敵が2人と自分，そしてドアとキーがあります。敵をよけつつ10面をクリアしてください。

★宝物は？

宝物については，各面とも効力がちがいます。プログラムを見れば何がでるかわかるでしょう。10面ともすべてだしかたはちがいます。

★ENDING

キャラクターとMAZEパターンのデータ化はオリジナル・プログラムを使いました。

★P. S.

敵と戦うときは，突進してください。ピーという音が相手にダメージを与えた音で，ピッという音は自分がダメージを受けた音です。

当初，20面の予定でしたが，プログラム・サイズのつごうで10面にしてしまいました。

★宝物のだしかた

宝物はリストをよく見てください。だしかたのヒントはつぎのとおりです。

1面…どこかに行く
2面…あることをして，どこかに行く
3～5面…ある作業を三つ，順番どおりにする
6～7面…ある作業を四つ，順番どおりにする
8～9面…ある作業を五つ，順番どおりにする
10面…ある作業を七つ，順番どおりにする

これだけでは，わからないと思いますが，各面データのどこかに記号化して書いてありますよ。

評…腰の拳銃はダテじゃなかった(影)



by　ヒデブ

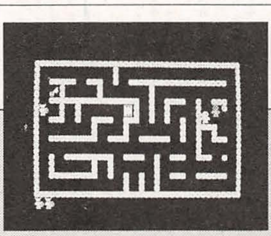
CHECKER FLAG

Dr.D：ドルアーガもどきといったところかな。プログラムもそこそこにできているが，何かもの足りないな。たぶんオリジナリティがかけているからだろう。せっかくゲームをつくるのだからやはり自分のアイデアを盛り込んでもらいたい。

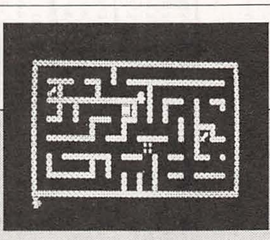
編：プログラムを見てみると，まだ初心者といったところですね。

Dr.D：かなりプログラムは作りなれているようだが，まだまだといったところだ。むだが多いぞ。まあ，これだけのプログラムを作ったのだから次回作に期待したい。

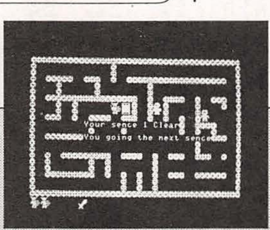
編：もっと人の作ったプログラムを研究してみるといいのではないでしょうか。ガンバッテください。



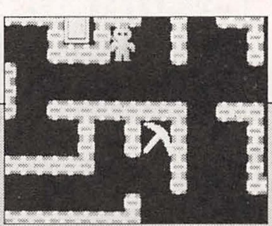
《写真1》さあ，まずは宝のだしかたを考えよう



《写真2》ムダな戦いは死を意味します



《写真3》カギを取って出口に行けば面クリア



《写真4》フロア2はマトックがでた！

★みんなでベーマガを買おう！そして私に借してちょうだい。(愛知県名古屋市・松村太介12才)……【**影**：ひかえろ！この不届き者!!ベーマガ50キャンペーンを何と心得る。**編**：と，○カ殿が申しております。】

```
 50 CLEAR:SCREEN 0:DEFINT A-Z
 60 WIDTH 40:GOSUB 470:JJ=0:TL=10:RL=10:ML=20:MM=20:THU=0
 70 BEEPOFF:DIM AD$(6,12)
 80 GOSUB 2260
 90 TH1=0:TH2=0:CA=0:MEN=1:ST=0:MAN=3:STL=5
100 GOSUB 1640:JP$="":GOSUB 2670
110 COLOR 6:MX=1:MY=1:PRINTCSR(MX,MY)M$:ML=MM
120 COLOR 1:TX=37:TY=19:PRINTCSR(TX,TY):T$:TLP=1
130 COLOR 5:RX=37:RY=1:PRINTCSR(RX,RY);T$:RLP=1
140 '______ MAIN ______
150 A$=INKEY$:CALL&H703:IF A$=" " THEN GOSUB 680
160 MP=1:ON VAL(A$) GOSUB ,420,,430,,440,,450
170 MP=0:IF DP=-1 THEN JP$=JP$+"D":BEEPON:BEEPOFF:IF KY=1 THEN 2100
180 IF JP$=JJ$ AND THU=0 THEN GOSUB 2080
190 X1=SGN(TX-MX)-1:Y1=SGN(TY-MY)-1
200 ON RND(-1)*2+1 GOSUB 250,290
210 X1=SGN(RX-MX)-1:Y1=SGN(RY-MY)-1
220 ON RND(-1)*2+1 GOSUB 330,370
230 GOTO 150
240 '______ テキ イドウ ______
250 IF TLP<>0 THEN X=TX:Y=TY:PRINTCSR(TX,TY)C$ ELSE 280
260 IF X1 THEN GOSUB 570:TX=TX-P ELSE GOSUB 540:TX=TX+P
270 COLOR 1:PRINTCSR(TX,TY)T$
280 RETURN
290 IF TLP<>0 THEN X=TX:Y=TY:PRINTCSR(TX,TY)C$ ELSE 320
300 IF Y1 THEN GOSUB 510:TY=TY-P ELSE GOSUB 600:TY=TY+P
310 COLOR 1:PRINTCSR(TX,TY)T$
320 RETURN
330 IF RLP<>0 THEN X=RX:Y=RY:PRINTCSR(RX,RY)C$ ELSE 360
340 IF X1 THEN GOSUB 570:RX=RX-P ELSE GOSUB 540:RX=RX+P
350 COLOR 5:PRINTCSR(RX,RY)T$
360 RETURN
370 IF RLP<>0 THEN X=RX:Y=RY:PRINTCSR(RX,RY)C$ ELSE 400
380 IF Y1 THEN GOSUB 510:RY=RY-P ELSE GOSUB 600:RY=RY+P
390 COLOR 5:PRINTCSR(RX,RY)T$
400 RETURN
410 '______ ジブン イドウ ______
420 D$=A$:X=MX:Y=MY:GOSUB 510:GOSUB 640:MY=MY-P:GOSUB 660:RETURN
430 D$=A$:X=MX:Y=MY:GOSUB 540:GOSUB 640:MX=MX+P:GOSUB 660:RETURN
440 D$=A$:X=MX:Y=MY:GOSUB 570:GOSUB 640:MX=MX-P:GOSUB 660:RETURN
450 D$=A$:X=MX:Y=MY:GOSUB 600:GOSUB 640:MY=MY+P:GOSUB 660:RETURN
460 '______ キャラ ダイニュウ ______
470 Z$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
480 M$="×±"+Z$+"円円":T$="●/"+Z$+"○\"
490 J$="二±"+Z$+" 口":C$="  "+Z$+"  ":RETURN
500 '______ イドウ ホウコウ キャラ ______
510 P1=PEEK(&H9000+X+(Y+2)*40)
520 P2=PEEK(&H9000+X+1+(Y+2)*40)
530 P=(P1=32 AND P2=32):GOSUB 790:RETURN
540 P1=PEEK(&H9000+X-1+Y*40)
550 P2=PEEK(&H9000+X-1+(Y+1)*40)
560 P=(P1=32 AND P2=32):GOSUB 790:RETURN
570 P1=PEEK(&H9000+X+2+Y*40)
580 P2=PEEK(&H9000+X+2+(Y+1)*40)
590 P=(P1=32 AND P2=32):GOSUB 790:RETURN
600 P1=PEEK(&H9000+X+(Y-1)*40)
610 P2=PEEK(&H9000+X+1+(Y-1)*40)
620 P=(P1=32 AND P2=32):GOSUB 790:RETURN
630 '______ キャラ ケス ______
640 PRINTCSR(X,Y)C$::RETURN
650 '______ ジブン ヒョウジ ______
660 COLOR 6:PRINTCSR(MX,MY)M$::RETURN
670 '______ ツルハシ ショウ ______
680 IF TH1 THEN IF TH=>2 THEN 690 ELSE 710
690 IF TH2 THEN IF TH=>5 THEN RETURN ELSE 710
700 RETURN
710 JP$=JP$+"W":TH=TH+1
720 BEEP:BEEP:ON VAL(D$) GOTO ,730,,740,,750,,760
730 PRINTCSR(MX,MY+2)"  "::GOTO 770
740 PRINTCSR(MX-1,MY)" ":CSR(MX-1,MY+1)" "::GOTO 770
750 PRINTCSR(MX+2,MY)" ":CSR(MX+2,MY+1)" "::GOTO 770
760 PRINTCSR(MX,MY-1)"  ";
770 RETURN
780 '______ イドウホウコウ キャラ ショリ ______
790 DP=((P1=>228 AND P1=<231) AND (P2=>228 AND P2=<231)) AND MP=1
800 JP=((P1=>224 AND P1=<227) AND (P2=>224 AND P2=<227)) AND MP=1
810 IF JP THEN GOSUB 1820:GOTO 900
820 KP=((P1=>232 AND P1=<235) AND (P2=>232 AND P2=<235)) AND MP=1
830 TP=((P1=>236 AND P1=<239) AND (P2=>236 AND P2=<239)) AND MP=1
840 IF KP THEN PRINTCSR(KX,KY)C$:KY=1:JP$=JP$+"K":GOTO 900
850 IF TP<>-1 THEN 890
860 IF MP=1 THEN BEEPON:BEEPOFF:IF (SQR((TX-MX)^2+(TY-MY)^2))>(SQR((RX-MX)^2+(
RY-MY)^2)) THEN RL=RL-ST ELSE TL=TL-ST
870 IF RL=<0 AND RLP=1 THEN RLP=0:BEEP:PRINTCSR(RX,RY)C$:JP$=JP$+"G":GOTO 900
880 IF TL=<0 AND TLP=1 THEN TLP=0:BEEP:PRINTCSR(TX,TY)C$:JP$=JP$+"G":GOTO 900
890 IF ((P1=>240 AND P1=<247) AND (P2=>240 AND P2=<247)) THEN BEEP:ML=ML-STL:I
F ML=<0 THEN 1950
900 RETURN
910 '______ MAZE DATA ______
920 ' 1
930 DATA FF,FF,FF,FF,FF,01,80,00,00,80,01,80,00,00,80,F9,9C,FC,FF,9F,21,10
940 DATA 40,00,80,21,10,40,00,80,F9,FF,4F,9E,9C,21,01,48,82,90,21,01,48,82
950 DATA 80,39,79,4E,92,80,01,08,02,90,87,01,08,02,90,84,F9,CF,F3,93,9C,01
960 DATA 00,00,80,80,01,00,00,80,80,C9,7F,9E,9C,93,09,48,80,00,80,09,48,80
970 DATA 00,80,F9,4F,92,9C,9F,01,00,92,00,80,01,00,92,00,80,FF,FF,FF,FF,FF,@
980 DATA 6,17,7,D,32,11,3,4,5
990 ' 2
1000 DATA FF,FF,FF,FF,FF,01,00,00,00,82,01,00,00,00,82,F9,CF,FF,7F,92,01,08
1010 DATA 00,02,92,01,08,00,02,92,C9,79,4E,CE,93,49,40,42,48,92,79,C0,43,48
1020 DATA 92,01,08,00,00,80,01,08,00,00,80,C7,CC,7F,4E,9E,41,00,49,48,82,41
1030 DATA 00,49,08,82,79,FC,41,08,F2,09,00,40,F8,93,09,00,08,00,90,79,FC,0F
1040 DATA 00,90,41,20,48,FE,9F,01,00,40,00,80,01,04,41,00,80,FF,FF,FF,FF,FF,@
1050 DATA 1,15,6,GD,20,12,4,15,7
1060 ' 3
1070 DATA FF,FF,FF,FF,FF,01,00,00,08,82,01,00,00,08,82,F9,BF,FF,41,92,01,08
1080 DATA 00,41,92,01,08,00,CF,93,C9,39,27,08,90,49,20,21,08,90,79,E0,E1,CF
1090 DATA F3,01,02,20,08,80,01,02,20,08,80,27,9F,00,F9,9F,21,81,00,01,80,21
1100 DATA 81,E7,01,80,39,1F,04,F8,9C,09,10,04,88,90,09,90,27,09,90,39,9F,20
1110 DATA 09,90,21,81,E0,C9,9F,01,00,04,40,80,01,00,04,40,80,FF,FF,FF,FF,FF,@
1120 DATA 2,31,3,WGW,22,16,14,6,2
1130 ' 4
1140 DATA FF,FF,FF,FF,FF,01,00,80,24,88,01,00,80,24,88,F9,FF,F3,04,89,09,00
1150 DATA 80,04,89,09,00,80,E4,8F,79,9E,8F,00,88,41,12,82,00,88,C1,13,82,FC
1160 DATA 89,09,02,1E,04,88,09,02,12,04,88,F9,9F,F3,3F,8F,01,00,00,24,81,01
1170 DATA 00,00,24,81,C9,F9,E4,04,99,49,80,24,04,91,49,80,24,20,91,F9,93,24
1180 DATA 20,91,09,92,E7,27,9F,01,10,00,20,80,41,10,00,20,80,FF,FF,FF,FF,FF,@
1190 DATA 5,7,15,KWW,27,9,27,12,1
1200 ' 5
1210 DATA FF,FF,FF,FF,FF,01,49,10,00,80,01,49,10,00,80,E7,49,92,FC,9F,01,49
1220 DATA 92,04,80,01,09,9E,07,80,09,09,00,20,8F,09,41,00,20,89,39,41,9E,E4
1230 DATA 99,21,78,92,24,81,21,08,92,24,81,E7,0F,92,3F,9F,01,40,02,04,80,01
1240 DATA 40,02,04,80,79,7E,FE,FC,9F,09,12,02,84,90,09,02,02,04,90,79,00,F2
1250 DATA 27,92,49,70,12,E4,93,01,12,00,00,80,01,12,80,00,80,FF,FF,FF,FF,FF,@
1260 DATA 5,24,9,DKG,30,9,18,3,2
1270 ' 6
1280 DATA FF,FF,FF,FF,FF,49,00,00,00,80,49,00,00,00,80,01,FE,E7,F9,9F,01,12
1290 DATA 24,49,90,F9,13,24,0F,90,41,80,00,00,92,41,80,00,C0,93,C9,FF,9C,4F
1300 DATA 92,49,08,90,00,90,49,08,90,00,90,79,CE,93,C3,93,41,00,12,42,80,41
1310 DATA 00,02,4E,80,CF,9F,03,48,FE,01,02,30,78,80,01,02,20,41,80,49,92,27
1320 DATA 41,9E,4F,12,24,49,82,01,10,20,08,80,01,90,20,08,90,FF,FF,FF,FF,FF,@
1330 DATA 3,9,9,GKGW,4,9,28,13,6
1340 ' 7
```

★ぼくのプログラムが載らないのは，アイデアがないからかな。ベーマガは兵隊の位でいうと大将なんだな。(東京都港区・山下　清)……【影：もちろんさ！影様がいるかぎり…。編：と，お山の大将が申しております。】

```
1350 DATA FF,FF,FF,FF,FF,01,00,48,82,90,01,00,48,00,80,F9,F9,49,10,80,09,40
1360 DATA 40,FE,FC,09,40,40,10,80,79,CE,73,10,80,49,02,02,82,9C,49,02,02,82
1370 DATA 84,C9,FF,9F,FF,84,01,10,82,20,80,01,10,82,20,80,F9,73,F2,24,F3,01
1380 DATA 42,00,24,80,01,42,00,24,80,4F,CE,FF,E7,9F,41,00,41,20,80,41,00,41
1390 DATA 20,80,79,3E,49,3E,9F,09,02,08,00,80,09,02,08,00,80,FF,FF,FF,FF,FF,@
1400 DATA 5,20,1,GWWG,13,10,1,19,1
1410 ' 8
1420 DATA FF,FF,FF,FF,FF,01,00,00,00,80,01,00,00,00,80,C9,CF,C9,C9,99,09,08
1430 DATA 09,08,89,09,08,09,08,89,F9,F9,F9,F9,C9,09,08,08,08,88,09,08,08,08
1440 DATA 88,C9,CF,CF,CF,9F,01,00,40,40,82,01,00,40,40,82,FF,CF,4F,4E,F2,01
1450 DATA 48,48,08,80,01,48,48,08,80,F9,CF,C9,FF,93,09,02,08,00,90,09,02,08
1460 DATA 00,90,49,CE,CF,FF,9F,41,00,40,00,80,41,00,40,00,80,FF,FF,FF,FF,FF,@
1470 DATA 1,30,4,GGKWW,14,4,25,13,6
1480 ' 9
1490 DATA FF,FF,FF,FF,FF,01,48,00,00,80,01,48,00,00,80,F9,49,9E,FF,E7,41,00
1500 DATA 02,00,84,41,00,02,00,84,C9,F9,9F,9C,E4,09,41,90,84,84,09,41,90,84
1510 DATA 84,F9,4F,F2,FF,9C,01,09,02,04,80,01,09,02,04,80,E7,C9,FF,E4,9F,01
1520 DATA 48,00,24,80,01,48,00,24,80,E7,C9,FF,24,FF,01,01,00,20,C8,01,01,00
1530 DATA 20,88,E7,C9,FF,3C,89,01,08,00,00,81,01,08,00,00,81,FF,FF,FF,FF,FF,@
1540 DATA 6,6,16,KWWWGG,27,7,37,4,6
1550 ' 10
1560 DATA FF,FF,FF,FF,FF,01,00,00,01,82,01,00,00,01,82,FF,FF,27,79,F2,01,00
1570 DATA 20,41,82,01,00,20,41,82,C9,FF,27,7F,9E,49,10,24,00,80,79,10,24,00
1580 DATA 80,01,92,24,7F,E6,01,F2,04,08,80,49,02,04,08,80,49,02,24,C9,9F,F9
1590 DATA 9F,24,49,80,01,80,24,49,80,01,80,3C,7F,FE,C9,9F,00,41,82,49,90,00
1600 DATA 41,82,79,90,3F,63,9E,01,02,00,00,80,01,02,00,00,80,FF,FF,FF,FF,FF,@
1610 DATA 4,28,4,WWGWWGW,4,16,28,13,5
1620 END
1630 '______ MAZE ﾋｮｳｼﾞ ______
1640 RESTORE (930+(MEN-1)*70):LOCATE 0,0
1650 READ A$:IF A$="@" THEN 1760
1660 A!=VAL("&H"+A$):E$=""
1670 IF A!=0 THEN GOTO 1710
1680 B!=A!/2:IF FRAC(B!)<>0 THEN E$=E$+"1" ELSE E$=E$+"0"
1690 A!=INT (B!):IF A!=1 THEN E$=E$+"1" :GOTO 1710
1700 GOTO 1670
1710 FOR I=1 TO 8:W$=MID$(E$,I,1)
1720 IF W$="1" THEN COLOR 2,7:PRINT"▒": ELSE COLOR 7,0:PRINT" ";
1730 NEXT:COLOR 7,0
1740 GOTO 1650
1750 '______ ｷｬﾗ ﾃｲｷﾞ ______
1760 READ F:FOR I=&HE0 TO &HE3
1770 DEFCHR$(I)=AD$(I-223,F)
1780 NEXT:READ XX,YY,JJ$,JX,JY,KX,KY,C:IF MEN=>5 AND CA=0 THEN 1790 ELSE PRINTC
SR(XX,YY)"◢◤";Z$;"◣◥"
1790 IF MEN<>10 THEN PRINTCSR(KX,KY)"◆◆";Z$;"◆◆"
1800 GOTO 2260
1810 '______ ﾀｶﾗ ｹｽ & ｼｮﾘ ______
1820 PRINTCSR(JX,JY)C$:BEEP:FOR I=&HE0 TO &HE3:DEFCHR$(I)=AD$(I-223,F):NEXT
1830 COLOR C:PRINTCSR(9+JJ*2,22);J$:JJ=JJ+1:THU=1
1840 ON MEN GOTO 1850,1860,1870,1880,1890,1900,1910,1920,1930,1940
1850 ST=5:M$="日年"+Z$+"時分":RETURN
1860 TH1=-1:RETURN
1870 CA=1:RETURN
1880 ML=ML+5:MM=MM+5:RETURN
1890 ML=ML-5:MM=MM+5:RETURN
1900 ML=ML+5:ST=ST+5:STL=3:MM=MM+5:RETURN
1910 MAN=MAN+1:BEEP:GOSUB 2670:RETURN
1920 TH2=-1:TH1=0:TH=0:RETURN
1930 PRINTCSR(RX,RY)C$;CSR(TX,TY)C$:RLP=0:TLP=0:ML=ML+5:ST=ST+5:MM=MM+5:RETURN
1940 PRINTCSR(KX,KY)"◆◆";Z$;"◆◆":RETURN
1950 '______ ｼﾞﾌﾞﾝ ZAP ______
1960 FOR I=0 TO 500:BEEP:NEXT
1970 MAN=MAN-1
1980 IF MAN=0 THEN 2030
1990 PRINTCSR(MX,MY)"**";Z$;"**"
2000 FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT
2010 PRINTCSR(RX,RY)C$;CSR(TX,TY)C$;CSR(MX,MY);C$:GOSUB 2670
2020 GOTO 110
2030 PRINTCSR(10,10)"GAME OVER"
2040 A$="":FOR I=0 TO 100:A$=A$+INKEY$:NEXT
2050 IF A$=CHR$(27)+CHR$(&H1E)+CHR$(&H1F) THEN 2020
2060 END
2070 '______ ﾀｶﾗ ﾋｮｳｼﾞ ______
2080 COLOR C:PRINTCSR(JX,JY)J$:RETURN
2090 '______ MEN CLEAR ______
2100 COLOR 7:PRINTCSR(10,10)"Your sence";MEN;"Clear"
2110 IF MEN=10 THEN FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT:GOTO 2190
2120 PRINTCSR(10,12)"You going the next sence":LOCATE 0,0
2130 FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT:FOR I=0 TO 2000:NEXT
2140 MEN=MEN+1:KY=0:TH=0:ML=MM:TL=10+MEN*2:RL=TL:THU=0
2150 IF MEN=10 THEN STL=10
2160 FOR I=0 TO 21:PRINTSPC(40);:NEXT
2170 GOTO 100
2180 '______ 10 MEN CLEAR ______
2190 CLS
2200 PRINTCSR(7,5)"ｱﾅﾀﾊ ﾐｺﾞﾄﾆ ﾃﾗﾉ ﾄｳ  ｦ ｾｲﾊ ｼ、"
2210 PRINTCSR(13,7)"ﾋﾒｦ ﾀｽｹﾀﾞｼﾏｼﾀ。"
2220 PRINTCSR(9,9)"ｿｼﾃ ﾓﾄﾉ ｾｶｲﾆ ｶｴｯﾃ ｷﾏｼﾀ"
2230 PRINTCSR(8,12)"ｵﾒﾃﾞﾄｳ !!! GAME OVER !!!"
2240 FOR I=0 TO 2000:BEEP:NEXT:END
2250 '______ ｷｬﾗ ﾖﾐｺﾐ & ﾃｲｷﾞ ______
2260 RESTORE 2330:FOR O=1 TO 6:FOR I=1 TO 4
2270 READ AD$(I,O):NEXT:NEXT
2280 RESTORE 2510:FOR I=&HE4 TO &HE4+19
2290 READ A$:DEFCHR$(I)=A$:NEXT
2300 DEFCHR$(254)="E7E7007E7E00E7E7"
2310 RETURN
2320 '______ ｷｬﾗ DATA ______
2330 ' ﾂﾙﾊｼ
2340 DATA 007CF0C000000080,C0E070381C0C0000
2350 DATA 0000030F1F3E3F7B,7160E0C0C0808000
2360 ' ｷｬﾝﾄﾞﾙ
2370 DATA 0010282854545438,7C7C7C7C7C7CFE00
2380 DATA 0000000000000000,0000000C12110F00
2390 ' ﾖﾛｲ
2400 DATA 0000F4FE7FBF5FAB,D9EC54ACFEFFEF00
2410 DATA 00000B1E3D3E3F37,270F0D0A1F3F3D00
2420 ' ﾈｯｸﾚｽ
2430 DATA 0000804040201090,504828180E070700
2440 DATA 0000070810102020,212122120A040000
2450 ' ﾂﾎﾞ
2460 DATA 0000F0E0E0E0E0E0,F0D82CF62EFCF800
2470 DATA 0000030101010101,03060D1B1D0F0700
2480 ' ﾂﾙｷﾞ
2490 DATA 0000000000808080C0,E2F6FC783C6EC600
2500 DATA 0000001E1F1F1F0F,0701000000000000
2510 ' ﾄﾞｱ
2520 DATA 00FE02FAFAFAFAFA,FAFAFAFAFA02FE00
2530 DATA 001F101717171715,1517171717101F00
2540 ' ｶｷﾞ
2550 DATA 0000000000000080,C0FC425A5A423C00
2560 DATA 000000181C0E1F3B,370E0C0000000000
2570 ' ﾃｷ
2580 DATA 50F8FC4CFDFAF4FE,FFF7FBF8B8B8BC00
2590 DATA 010307060703010F,1F1D1B0303030700
2600 ' ｼﾞﾌﾞﾝ 1
2610 DATA 02F6FC68F890FCFE,FEF6F0B0B8B8B800
2620 DATA 04060301011C2B49,7F492B1D03030300
2630 ' "ｼﾞﾌﾞﾝ 2
2640 DATA 02F6FC69F991FAFE,FEF4F4B0B8B8B800
2650 DATA 04060301011C2B49,7F492B1D03030300
2660 '______ ﾉｺﾘ ｽｳ ﾋｮｳｼﾞ ______
2670 PRINTCSR(0,22)SPC(8);CSR(0,23)SPC(8)
2680 COLOR 6:FOR I=0 TO (MAN-1)*2-1 STEP 2
2690 PRINTCSR(I,22)M$;:NEXT
2700 RETURN
```

FP-1000/1100

★OFアドベンチャー：目の前に何かある。取る➡8月号P.125 たたく➡9月号P.149 アホらしいと言う➡7月号P.93 ほっとく➡10月号P.122（和歌山市・**森脇義剛**）……【**編**：机の上がバックナンバーの山に…。】

JR-100用

CAT（キャット）

協賛：松下

エントリーコードJ1① 大平　正明



◎はじめに

このゲームは85年11月号JR－200用のプータンを参考にして作ったものです。

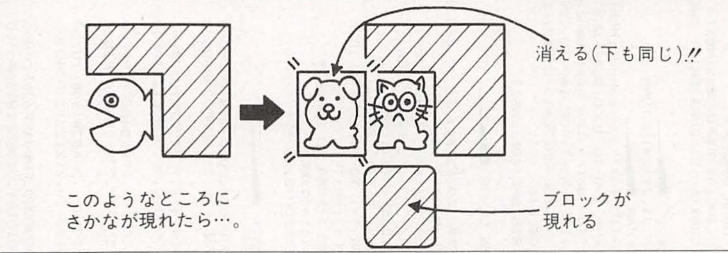
◎物語

と，言っても特にないのですが…。

あるところにものすごーくおなかをすかせたネコがいました。

ある日，町の中をふらふらと歩いていると，♪さかな屋の，オッサンが，さかなを落っことした♪（昔こういうギャグがはやったなぁ）。これを見ていたネコは，すかさずこのさかなを取りに行きました。

しかし，見ていたのはネコだけでなく，犬もいたのです。ところがネコは犬がだいきらい！



《第1図》犬を利用したブロック消去

◎遊びかた

IJKMキーでネコを上下左右に移動させてさかなを取ります。

さかなを取ったときには，ネコの左と下にブロックが現れますので，ブロックに囲まれないように注意してください。

もしブロックに囲まれてしまったらスペース・キーを押してください。ミスが一つ増えますが，最初の画面からやり直せます。

《第1表》主な変数

変数	内容
U	ミスの数
M	面の数
S	スコア
H	ハイスコア
Y，X	CATの座標
V，C	犬の座標
T	タイム
B	さかなの数

ブロックに囲まれそうになったら，うまく犬を利用してぬけだすこともできます(第1図)。

これは，ブロックが出現する位置に犬を誘導してさかなを取ると，ブロック，犬とも消えてくれます。

犬はキャンキャン鳴きながらネコを追いかけてきます。追いかけは面ごとに速くなってくるのでつかまらないようにしてください。つかまると1ミスで，3回ミスするとゲーム・オーバーです。さかなを取ったあとにできたブロックをうまく利用して，犬をくぎづけにしてしまうこともできます。

CHECKER FLAG

編：近ごろはやりのリアルタイム・パズルゲームです。キャラクターがなんともいえませんね。

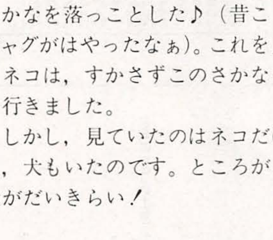
Dr.D：個性的でいいぞ。このてのゲームというのは，一見シンプルのように見えて，実は奥が深いというのが良い。

編：これで音楽があれば最高ですね。

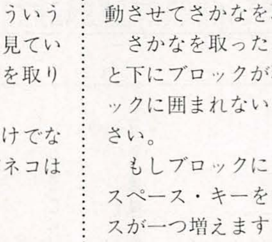
Dr.D：JR－100でもBeep音を変化させれば音楽の演奏もできる。しかしマシン語を使わなければBGMをならすことはできない。もっとも，これは他のパソコンでも同じだが…。

編：とにかくゲームは楽しめるものに限りますね。

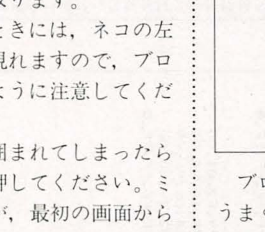
Dr.D：そうだ。プログラムを入力する時間のほうが長いのでは困る。



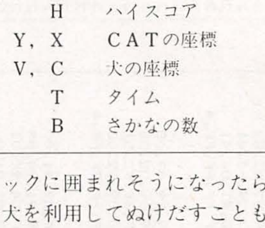
《写真1》CATのタイトルとキャラクター



《写真2》犬につかまらないようにさかなを取ろう



《写真3》犬をカベにくぎづけにすることもできます



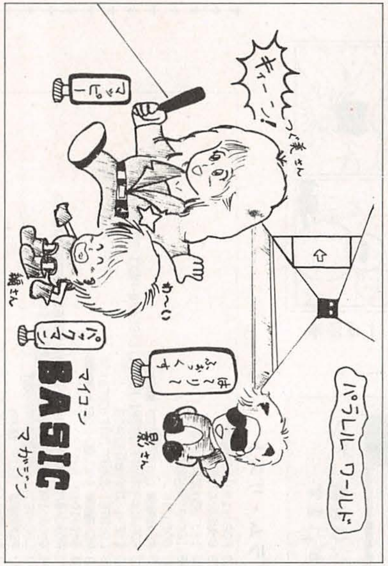
《写真4》犬につかまるとミス1になります

★むうっ，これは本物の味だ！(奈良県磯城郡・山岡太郎14才)……【編：これぞ，ベーマガの味!!本物のパソコン雑誌の味がでているでしょう。影：ベーマガ。甘いか，辛いか，しょっぱいか…。つぐ美：ケーキの話？】

CATのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 OPTIONCMODE1
30 REM ●●●●● DATA ●●●●●
40 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
50 DATA $00,$7E,$7E,$7E,$00,$E7,$E7,$E7
60 DATA $3B,$7B,$FB,$FB,$F7,$EF,$19,$F9
70 DATA $DC,$DE,$DF,$DF,$EF,$F7,$98,$9F
80 DATA $F9,$FF,$FE,$7E,$1F,$3F,$7E,$FC
90 DATA $9F,$FF,$7F,$7E,$F8,$FF,$7C,$3E
100 DATA $00,$0F,$3F,$70,$F6,$F6,$70,$3F
110 DATA $00,$C1,$E3,$E7,$F7,$F7,$FF,$BF
120 DATA $1F,$1E,$3F,$7F,$FF,$7F,$1F,$00
130 DATA $3F,$3F,$3F,$F7,$F7,$E3,$C1,$00
140 DATA $30,$28,$44,$47,$FF,$C3,$81,$99
150 DATA $0C,$14,$22,$E2,$FF,$C3,$81,$99
160 DATA $99,$81,$C3,$7E,$1D,$3F,$7F,$FC
170 DATA $99,$81,$C3,$7E,$B8,$FF,$FC,$3E
200 FOR I=$C000 TO $C06F:READ J:POKE I,J:NEXT I
350 REM ●●● START GAMEN ●●●
360 LOCATE2,0:PRINT" ┌──────────────────────────┐"
370 LOCATE3,0:PRINT" │  ┌──┐   ┌──┐   ┌─┬─┐      │"
380 LOCATE4,0:PRINT" │  │      │  │     │        │"
390 LOCATE5,0:PRINT" │  └──┘   ┴──┴     │        │"
400 LOCATE6,0:PRINT" └──────────────────────────┘"
410 LOCATE10,7:PRINTFLD(1);"*+"
420 LOCATE11,7:PRINTFLD(1);",-"
430 LOCATE10,15:PRINTFLD(1);'"#'
440 LOCATE11,15:PRINTFLD(1);"$%"
450 LOCATE10,23:PRINTFLD(1);"&'"
460 LOCATE11,23:PRINTFLD(1);"()"
470 LOCATE12,0:PRINTFLD(1);" !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
480 LOCATE13,0:PRINTFLD(1);"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! "
490 LOCATE15,5:PRINT" CAT     DOG     FISH "
500 LOCATE20,1:PRINT"***** PUSH [RETURN] KEY ***** "
510 PICK P
520 IF P=13 THEN 550
530 GOTO 510
540 H=0
550 REM ●●● GAME GAMEN ●●●
560 S=0:M=1:U=0
570 IF U=3 THEN 1200
580 F$="  ":B=10:T=500
590 X=27:Y=19:V=3:C=3
600 CLS
630 A$=" !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
640 B$="  !!                        !!"
650 C$="  !!  !!  !!  !!  !!  !!  !!  !!"
655 LOCATE2,0
660 PRINTFLD(1);A$;B$;B$;C$;C$;B$;B$;C$;C$;B$;B$;C$;
670 PRINTFLD(1);C$;B$;B$;C$;C$;B$;B$;
680 LOCATE21,0:PRINTFLD(1); A$
770 D=RND(13):D=D*2
780 F=RND(8):F=F*2
790 LOCATEF+3,D+3:PRINTFLD(1);"&'":LOCATEF+4,D+3:PRINTFLD(1);"()"
800 LOCATE0,5:PRINT"MISU :";U;SPC(6);"MEN :";M
810 LOCATE1,5:PRINT"SCORE:";S:LOCATE1,18:PRINT"TIME:";T
820 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);"*+"
830 LOCATEY+1,X:PRINTFLD(1);",-"
840 LOCATEC,V:PRINTFLD(1);'"#'
850 LOCATEC+1,V:PRINTFLD(1);"$%"
860 REM ●●● CAT PICK ●●●
870 PICK K
880 IF K=0 THEN 1060
890 IF (D+3=X)*(F+3=Y) THEN BEEP:S=S+100:B=B-1:GOTO 900
895 GOTO 970
900 IF B=0 THEN 1160
910 LOCATEF+3,D+1:PRINTFLD(1);"!!":LOCATEF+4,D+1:PRINTFLD(1);"!!"
920 LOCATEF+5,D+3:PRINTFLD(1);"!!":LOCATEF+6,D+3:PRINTFLD(1);"!!"
925 IF(C=F+3)*(V=D+1)THEN928
926 IF(C=F+5)*(V=D+3)THEN928
927 GOTO 930
928 LOCATEC,V:PRINT"  ":LOCATEC+1,V:PRINT"  ":C=3:V=3:S=S+100
930 GOTO 960
940 REM
950 U=U+1:GOTO 570
960 GOTO 770
970 PICK K
980 IF K=$20 THEN GOTO 950
990 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);F$
1000 LOCATEY+1,X:PRINTFLD(1);F$
1010 IF K=75 THEN X=X+2:IF PEEK($C100+X+Y*32)=129 THEN X=X-2
1020 IF K=74 THEN X=X-2:IF PEEK($C100+X+Y*32)=129 THEN X=X+2
1030 IF(K=73)*(Y>3)THENY=Y-2:IFPEEK($C100+X+Y*32)=129 THEN Y=Y+2
1040 IF K=77 THEN Y=Y+2:IF PEEK($C100+X+Y*32)=129 THEN Y=Y-2
1050 REM ●●● DOG ●●●●●●
1060 IF Z<5-M THEN 1130
1070 Z=0
1075 IF(D+3=V)*(F+3=C)THEN 770
1077 FORI=10TO20:FORJ=20TO30:POKE1,I*J:BEEP1:NEXT:BEEP1
1080 LOCATEC,V:PRINTFLD(1);"  ":LOCATEC+1,V:PRINTFLD(1);"  "
1090 IF V>=X THEN 1100
1095 L=PEEK($C100+(V+2)+C*32)
1097 IF L<>129 THEN V=V+2:GOTO 1130
1100 IF V<=X THEN 1110
1105 L=PEEK($C100+(V-2)+C*32)
1107 IF L<>129 THEN V=V-2:GOTO 1130
1110 IF C<=Y THEN 1120
1115 L=PEEK($C100+V+(C-2)*32)
1117 IF L<>129 THEN C=C-2:GOTO 1130
1120 IF C>=Y THEN 1130
1125 L=PEEK($C100+V+(C+2)*32)
1127 IF L<>129 THEN C=C+2:GOTO 1130
1130 IF(X=V)*(Y=C)THENFORI=1TO3:POKE1,255:BEEP:NEXT:GOTO 950
1140 IF T=0 THEN 1200
1150 IF B=0 THEN 1160
1155 GOTO 1180
1160 S=S+T*M:LOCATE0,0:PRINT"      ";M;":CLEAR!!        "
1167 LOCATE1,12:PRINT S
1170 FORI=10TO50:FORJ=1TO10:POKE1,I*J:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT
1175 M=M+1:GOTO 570
1180 Z=Z+1:T=T-1:POKE1,100:BEEP
1190 GOTO 800
1200 REM ●●● GAME OVER ●●●
1210 S=S+M*3
1220 IF S>H THEN H=S
1230 CLS
1240 LOCATE3,8:PRINT"---GAME OVER---"
1250 LOCATE7,8:PRINT"YOUR SCORE:";S
1270 LOCATE9,8:PRINT"HI  SCORE:";H
1280 LOCATE13,7:PRINT" AGAIN ? [Y],[N] "
1290 REM ●●● GAME AGAIN ? ●●●
1300 PICK W
1310 IF W=89 THEN 550
1320 IF W<>78 THEN 1300
1330 CLS:END
```

評…影さんはやっぱりディグダグのほうが合う？（編）



by RF-5E

評…ビールのつまみにうまいんだ，これが！（影）



by 瞳野 舞

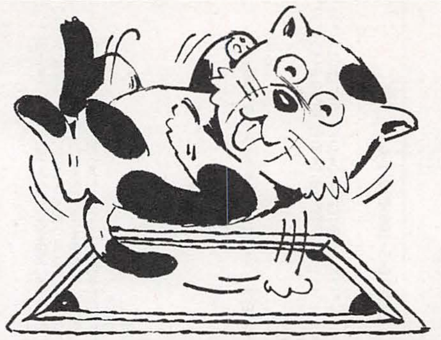
★影さん，つぐ美のWHITE ROOMまでOFを伸ばして。そうすれば，載る仲間が2人増えるから…。（愛知県豊川市・戸田雅之14才）……【編：それはみなさんのユカイなOFにかかってますよ。】

JR-100用

HAPPY CATTY
（ハッピー キャッティー）

協賛：松下

エントリーコードJ1② 伊藤　武司



◎ぷろろーぐ

肥満（ひまん）ネコのキャッティーは，4階だてのキャット・ハウスに住んでいます。

ところが，ある日突然ふうせんおばけの〝バルーン〟が，ふわふわプカリとキャット・ハウスの中にしのび込んできました。

くなくなプワプワしたものがキライなキャッティーはなんとか追いだそうと，家の中にある〝針〟でやっつけることにしました。

トランポリンではねまわり，バルーンをおびきよせて一気に針で全滅だあー!!

バルーンにさわるとキャッティーは気絶しちゃいます。

3回気絶すると心筋梗塞（しんきんこうそく）で死んでしまいます。あなたはどこまでたえられるかな？

Let's try!!

◎はう とぅ ぷれい

[<]キーで左，[>]キーで右にキャッティーを動かします。

上昇，下降中はバルーンに当たっても気絶しません。

キャッティーはトランポリンにのるとジャンプし，連続ジャンプでだんだん高くあがっていきます。しかし，天井にぶつかると気絶してしまいます。

フロアからでっぱっているのが針です。バルーンがとんがっている方向から当たると破裂します。丸っこい方向から当たると，ひきかえしていきます。

キャッティーが針にさわると，針は下のものは上，上のものは下へと，フロアを境に移動します。

◎ぷろぐらむ

スピードの調節は260行を変えてください。

キャッティーとバルーンの動きをマシン語でやっています。

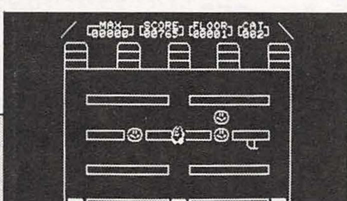
マシン語については，アルゴリズムがごちゃごちゃしているので，説明もできないし，できたとしても他の人にはわからないでしょうからあえて省略します。

JR－100は，A～Zの英文字単独の変数は＄82から2バイトずつ固定されていますから，マシン語のダイレクト・アドレッシングが使えるし，BASICとのリンクも簡単です。いや～いいパソコンですねぇ～。

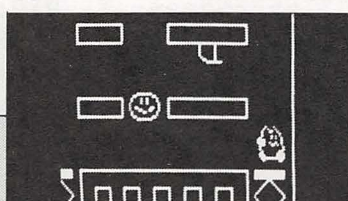
◎えぴろーぐ

久しぶりのプログラムでした。1年半ぶりかな？

じゃあねぇ～　バイビー!!



《写真1》バルーンをよけながら針で破裂させてください



《写真2》トランポリンは連続してジャンプすると高くあがれます



評…サボリ場所にしては寒そう（影）

by 一条明美

HAPPY CATTYのプログラム・リスト

```
10  REM▒▒ HAPPY CATTY▒▒
100 CLS:LOCATE8,8:PRINT"♥♥♥ HAPPY CATTY ♥♥♥"
110 LOCATE12,9:PRINT"WAIT A MINUTE !!"
120 OPTIONCMODE1:OPTIONOVF1:M=0
130 GOSUB1020
140 E=3:H=1:S=0:R=0
150 A=$C353:B=$806:C=$88:F=0:D=0
160 FORQ=$3000TO$3000+H*7:POKEQ,0:NEXTQ
170 FORQ=$3000TO$3000+H*7STEP21
180 POKEQ,$C1:POKEQ+1,$C1
190 POKEQ+7,$C1:POKEQ+8,$DD:POKEQ+9,14
200 POKEQ+14,$C1:POKEQ+15,$CF:POKEQ+16,7
210 NEXTQ
220 GOSUB560
230 REM▒▒ MAIN LOOP ▒▒
240 U=USR($2000)
250 IFFTHEN320
260 FORQ=1TO100:NEXT
270 U=USR($2180)
280 IFJTHENGOSUB360
290 IFK=0THEN410
300 GOTO240
310 REM▒▒ CATTY DEAD ▒▒
320 FORQ=$AATO$FF:BEEP1:POKE1,Q:BEEP0:NEXT:POKE1,$AA
330 E=E-1:IFE=0THEN450
340 LOCATE1,27:PRINTE:GOTO150
350 REM▒▒ BALLOON DEAD ▒▒
360 S=S+10*R:J=0
370 FORQ=$FFTO$AASTEP-10:BEEP1:POKE1,Q:BEEP0:NEXTQ
380 Q=(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10)
390 LOCATE1,11+Q:PRINTS:RET
400 REM▒▒ CLEAR ▒▒
410 FORQ=1TO15:BEEP:NEXT
420 S=S+765*(R+1):GOSUB380
```


★「キャー！影さんシビレル～!!」ふっふっふ，影にしびれ薬をぬっておいたのさ。（和歌山市・福本尚輝15才）…
【編：今では，そのしびれ薬が頭にまわったようで…。つぐ美：みなさん副作用には注意しましょう。】

```
430 R=R+1:H=H+2:GOTO150
440 REM▓▓ END ▓▓
450 LOCATE11,10:PRINT"***************"
460 LOCATE12,10:PRINT"*             *"
470 LOCATE13,10:PRINT"* TRY AGAIN ? *"
480 LOCATE14,10:PRINT"*             *"
490 LOCATE15,10:PRINT"***************"
500 PICKK:IFK=89THEN530
510 IFK=78THENEND
520 GOTO500
530 IFM<STHENM=S
540 GOTO140
550 REM▓▓ FEELD WRITE ▓▓
560 CLS:PRINT" / ┌─MAX─┐ ┌SCORE┐ ┌FLOOR┐ ┌CAT┐ \ ";
570 PRINT"/   └00000┘ └00000┘ └00000┘ └000┘  \";
580 LOCATE5,0:PRINT" ├";:FORQ=1TO30:PRINT"─";:NEXTQ:PRINT"┤";
590 FORQ=0TO4
600 LOCATE2,Q*7:PRINT" ┌───┐";
610 LOCATE3,Q*7:PRINT" ├───┤";
620 LOCATE4,Q*7:PRINT" ├───┤";
630 LOCATE5,Q*7:PRINT"┴───┴";
640 NEXTQ
650 LOCATE5,0:PRINT" ├":LOCATE5,31:PRINT"┤";
660 FORQ=1TO14
670 PRINT"|";SPC(30);"|";
680 NEXTQ
690 PRINT"|▬ ────────── ▬ ────────── ▬|";
700 PRINT"|/\|┌┐┌┐┌┐┌┐┌┐|/\|┌┐┌┐┌┐┌┐┌┐|/\|";
710 PRINT"|\/|└┘└┘└┘└┘└┘|\/|└┘└┘└┘└┘└┘|\/|";
720 FORQ=1TO32:PRINT"■";:NEXTQ
730 C$="┬┬"+CHR$(17)+CHR$(20)+CHR$(20)+"└┴"
740 D$="┬┬"+CHR$(17)+CHR$(20)+CHR$(20)+"┴┘"
750 LOCATE1,27:PRINTE
760 GOSUB380
770 Q=(M<10000)+(M<1000)+(M<100)+(M<10):LOCATE1,4+Q:PRINTM
780 Q=(R<10000)+(R<1000)+(R<100)+(M<10):LOCATE1,18+Q:PRINTR
790 LOCATE6,0
800 FORQ=1TO3
810 PRINT"|";SPC(30);"||";SPC(30);"|";
820 PRINT"|   ┌──────────┐  ┌──────────┐   |";
830 PRINT"|   └──────────┘  └──────────┘   |";
840 NEXTQ
850 PRINT"|";SPC(30);"||";SPC(30);"|";
860 LOCATE9+RND(3)*4,5+RND(2)*20
870 IFRND(2)=0THENA$=C$:GOTO890
880 A$=D$
890 PRINTA$
900 Q=MOD(R,3)
910 IFQ=1THEN940
920 IFQ=2THEN970
930 RET
940 LOCATE12,8:PRINT"┐  ┌──────────┐  ┌"
950 LOCATE13,8:PRINT"┘  └──────────┘  └"
960 RET
970 FORQ=8TO16STEP4
980 LOCATEQ,8:PRINT"┐  ┌──┐  ┌──┐  ┌"
990 LOCATEQ+1,8:PRINT"┘  └──┘  └──┘  └"
1000 NEXT:RET
1010 REM▓▓ DATA WRITE ▓▓
1020 RESTORE1120:Q=$2000:O=0
1030 GOSUB1080:IFQ<$2378THEN1030
1040 RESTORE2240:Q=$C000
1050 GOSUB1080:IFQ<$C0C0THEN1050
1060 IFO=$9CA2THENRET
1070 PRINT:PRINT"*** DATA MISTAKE !!!!!!!":END
1080 READA$:FORN=1TO16STEP2
1090 B$="$"+MID$(A$,N,2):POKEQ,VAL(B$):Q=Q+1:O=O+VAL(B$)
1100 NEXTN:RET
1110 REM▓▓ MACHINE DATA ▓▓
1120 DATA BD207EDE828600A7
1130 DATA 00A701A720A72196
1140 DATA 8881002719968E4A
1150 DATA 978E26037F0098C6
1160 DATA FF86C0CE0082BDED
1170 DATA 437A00852019DE82
1180 DATA A64081002704817F
1190 DATA 2B0DC6008640CE00
1200 DATA 82BDED437C0085BD
1210 DATA E50C812C2603BD20
1220 DATA B0812E2603BD20D3
1230 DATA DE82A6408154260B
1240 DATA 7C0098968F8B0297
1250 DATA 8F978EBD207E9687
1260 DATA DE82A7004CA7014C
1270 DATA A7204CA72139DE82
1280 DATA A600815B2723A640
1290 DATA 8100271C81802718
1300 DATA 8184271481542710
1310 DATA A600D688C1002608
1320 DATA 8184270581802701
1330 DATA 397C008D39390000
1340 DATA DE820909DFB2DFB4
1350 DATA BD20F6DE829CB226
1360 DATA 117A008496878188
1370 DATA 26048B0420028688
1380 DATA 978739DE820808DF
1390 DATA B2DFB4BD20F6DE82
1400 DATA 9CB226117C008496
1410 DATA 87819026040B0420
1420 DATA 028690978739C6FF
1430 DATA 86A0CE00B4DDED43
1440 DATA DEB2A600816C271A
1450 DATA A601816C2720A620
1460 DATA 816B2732A621816B
1470 DATA 2738A60081002748
1480 DATA 2051DEB4866BA700
1490 DATA 865DA701200ADEB4
1500 DATA 867EA700866BA701
1510 DATA 866CA720A721865B
1520 DATA A740A7412022DEB2
1530 DATA 866CA780867DA781
1540 DATA 200ADEB2867BA780
1550 DATA 866CA781866BA760
1560 DATA A761865BA740A741
1570 DATA DEB2DF82CE0000DF
1580 DATA 88DF8E39FF00FF00
1590 DATA FF00FF00FF00FF00
1600 DATA 969197909797CE30
1610 DATA 00DF92CE00AEDFAC
1620 DATA C607DE92A60008DF
1630 DATA 92DEACA70008DFAC
1640 DATA 5A26EF96B2810027
1650 DATA 037E2316BD234C81
1660 DATA 0027037E2316DEAE
1670 DATA 8600A700A701A720
1680 DATA A721DFACC6FF86C0
1690 DATA CE00ACBDED43DEAC
1700 DATA C600A60081002704
1710 DATA 81872B02CB01A63F
1720 DATA AB5F2712A65F816B
1730 DATA 270CA63F270A816C
1740 DATA 270481872B02CB02
1750 DATA A642AB622712A662
1760 DATA 816B270CA642270A
1770 DATA 816C270481872B02
1780 DATA CB08A68081002704
1790 DATA 81872B02CB04D7B5
1800 DATA 968490B02B0696B5
1810 DATA 8A20200496B584DF
1820 DATA 97B5968590B12B06
1830 DATA 96B58A10200496B5
1840 DATA 84EF97B596B44C84
1850 DATA 0197AC96B5843097
1860 DATA AD96AC26037800AD
1870 DATA 96AD842044444444
1880 DATA 97AD96AC9AAD97AC
1890 DATA 8601D6AC2704485A
1900 DATA 20FA95B5262C96AC
1910 DATA 8B0284039 7AC8601
1920 DATA D6AC2704485A20FA
1930 DATA 95B526168601D6B4
1940 DATA 2704485A20FA95B5
1950 DATA 260C96B48B028403
1960 DATA 97AC96AC97B496B4
1970 DATA 810026037A00B181
1980 DATA 0126037A00B08102
1990 DATA 26037C00B1810326
2000 DATA 037C00B096B38180
2010 DATA 2604868420028680
2020 DATA 97B396B481002606
2030 DATA C6FF86C0201C8101
2040 DATA 2606C6FF86FE2012
2050 DATA 81022606C6008640
2060 DATA 200801010101C600
2070 DATA 8602CE00AEBDED43
2080 DATA BD234C8100260FDE
2090 DATA AE96B3A7004CA701
2100 DATA 4CA7204CA72196B2
2110 DATA 810027037A0097DE
2120 DATA 92C607095A26FCDF
2130 DATA 92CE00AEDFACC607
2140 DATA DEACA60008DFACDE
2150 DATA 92A70008DF925A26
2160 DATA EF7A009096902703
2170 DATA 7E218B39DEAEA600
2180 DATA 816C2712A601816C
2190 DATA 270CA620816B2706
2200 DATA A621816B260C96B2
2210 DATA 8A0197B27A009586
2220 DATA FF3986003900FF00
2230 REM ▓▓ CHARA ▓▓
2240 DATA 00000F3042420280
2250 DATA 0000F00C42424101
2260 DATA 9886414030 0F0000
2270 DATA 193182020CF00000
2280 DATA 030C101222222020
2290 DATA C030084844440404
2300 DATA 2424222211100C03
2310 DATA 24244444880830C0
2320 DATA 040813202ACAC049
2330 DATA 40A0101010080C0C
2340 DATA 56808040E0703F18
2350 DATA 0C080878F8F8F870
2360 DATA 040813202A4A4049
2370 DATA 40A01010100830C3C
2380 DATA 56808060F0F0FF60
2390 DATA B80008101838F020
2400 DATA 020508080810 3C3C
2410 DATA 2010C80454520292
2420 DATA 1C10100818100F04
2430 DATA 6A010106 0F0FFF06
2440 DATA 020508080810C0C0
2450 DATA 2010C80454530392
2460 DATA 3010101E1F1F1F0E
2470 DATA 6A01010207 0EFC18
2480 DATA DACFBFFDD0FBF100
```

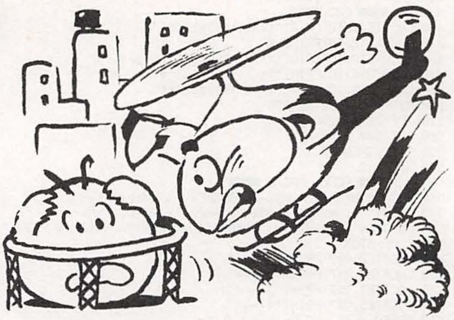
JR-100

★編さん！早くバグを完全退治しないと，マイコンBUGSICKマガジンになってしまうぞ!!（千葉県香取郡・わーいやんぽだ13才）……【編：ごもっともです。影：殺虫剤を変えてみるかな。編集長：（ジロッ！）】

JR-200用

協賛：松下

エクスプローダー
EXPLODER



エントリーコードJ2① 仙田　謙治

The First

このゲームは'84年2月号の"緊急発進"(For JR−100)を参考にして作りました。よく見かけるゲームですが，いろいろくふうしてあるつもりです。

How To Play

ヘリコプターを↑→↓←キーで動かし，スペース・キーでミサイル発射です。200ステップ行くと1面クリアで，残りのエネルギー×50（5で割り切れる面は×500）ptsもらえます。

偶数面は洞窟(どうくつ)の中をヘリコプターが進んで行きます。

何かにぶつかるか，エネルギーがなくなるとGAME　OVERです。

地上物を破壊したときの得点は，メテオライト（岩）が10点，ミサイルが250〜500点，ステーションが30〜5,000点，エネルギー・タンクが300点です。また，エネルギー・タンクとステーションを破壊すると，これらの得点のほかに燃料も補給されます。この燃料補給がゲームのポイントです。

About Program

横スクロールとヘリコプターの表示，ぶつかったかどうかの判断はマシン語でやっていて，それ以外はBASICです。また，180行の"〜STEP−1.5〜"の1.5を小さくするとエネルギーが減りにくくなります。使用メモリは約6KBです。

The Last

はっきり言ってこのゲームは半年以上前にできていましたが，投稿するつもりはなかったんです。ところが友達がベーマガに載ったもんで「僕も…」という気になって送りました。

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームのヘリコプターはどこかで見たことがあるな。

編：スクランブル，コブラの敵なしバージョンという感じのゲームですね。

Dr.D：そうだな。このてのゲームが作れるのなら，オリジナルのアイデアを加えてもらいたいな。

編：最近の投稿は似たようなのが多いんですよ。

Dr.D：まったく困ったもんだ。プログラムのできは悪くてもアイデアのおもしろいゲームのほうが私はいいと思う。

編：ええ，そうですね。プログラムが悪いのなら，いくらでも直しようがありますからね。みなさんもガンバッテくださいね。

《第1表》変数表

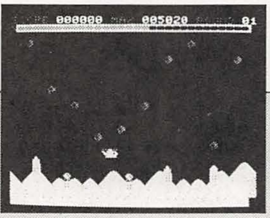
変数	内容
A，B，D	雑用
E，K，H	山の高さ
I	エネルギー
J	FOR〜NEXT用
S	スコア
R	ラウンド
O	ミサイルが表示されているか？
M	ミサイルの位置
R（	上位10人のスコア
Z（，Q（	雑用
A$，B$	雑用
G$	山のキャラクター
D$	地上のキャラクター
V$	メーター
C$（	敵のキャラクター
R$（	上位10人の名前

《第2表》プログラムの説明

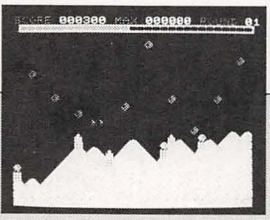
行	内容
30〜 90	データの読み込み
100〜160	初期設定
170〜290	メインループ
300〜360	ミサイル表示
370〜480	GAME　OVER
490〜510	メーター表示
520〜530	スコア表示
540〜600	クリア
610〜650	ステーション
660〜860	デモ
870〜990	データ



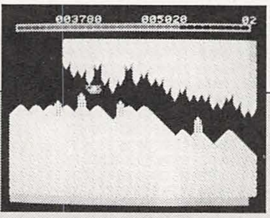
《写真1》EXPLODERのタイトル画面



《写真2》ステーションなどを破壊しながら進む



《写真3》何かにぶつかると爆発します



《写真4》偶数面は洞窟の中を進む

★僕は，この前スペースハリアーに凝ってしまって，とうとう酔っちゃったのだ！ウッ，また気分が…。(北海道帯広市・福田巨希夫12才)……【影：スペースハリアーとハングオンをやるときは酔止めを携帯しよう！】

```
10 REM ■  E X P L O D E R  ■
20 REM ■  By  Kenji-Senda  ■
30 REM ■■ Data Input ■■
40 DIM R$(10)*18,Q(3),Z(3),G$*93,C(3),C$(3)*1,A$*4,D$*1:FOR A=$C050 TO $C0DF
50 READ B$:FOR B=0 TO 7:POKE A+B,VAL("$"+MID$(B$,B*2+1,2)):NEXT:A=A+7:NEXT
60 FOR A=0 TO 7:POKE $C000+A,0:NEXT:FOR A=0 TO 3:READ C(A),C$(A):NEXT:GOSUB 660
70 FOR J=$7E00 TO $7E67:READ B$:FOR A=0 TO 7:B=VAL("$"+MID$(B$,A*2+1,2))
80 D=D+B:POKE J+A,B:NEXT:J=J+7:NEXT:IF D<>$2B7A THEN CLS:PRINT "Miss!":BEEP:END
90 COLOR 3,0,0:LOCATE 7,22:PRINT "  PUSH ANY KEY!  ";:IF STICK(0)=0 THEN 90
100 REM ■■ First Establish ■■
110 CLS:FOR J=1 TO 31:G$=G$+"6"+CHR$(31)+CHR$(29):V$=V$+"8":NEXT
120 R=1:S=0:O=0:I=150:E=22:K=23:G=0:X=10:Y=15:POKE 0,64:COLOR 2,0,0:TEMPO 30
130 PRINT "SCORE:        MAX:         ROUND:":GOSUB 520:COLOR 5,,0:LOCATE 17,0
140 PRINT RIGHT$(STR$(1000000+R(1)),6):PRINT:PRINT SPC(32):GOSUB 600
150 COLOR 1,0,1:LOCATE 0,1:PRINT "7";SPC(30);"9";:GOSUB 490:COLOR 6,2,0
160 LOCATE 0,23:PRINT "[illegible]";:COLOR ,0,1
170 REM ■■ Main Loop ■■
180 FOR I=150 TO 0 STEP -1.5:G=G+1:PICK A:PLAY "B",$7E50:IF G=200 THEN GOSUB 540
190 LOCATE X,Y:PRINT "  ":X=X+(A=28)-(A=29)+(X<1)-(X>28):Y=Y+(A=31)-(A=30)
200 POKE M*O,0:IF USR($7E00,$C100+X+Y*32)>$FEFF THEN GOTO 370
210 IF (STICK(0)=32)*(O=0) THEN O=1:M=$C100+X+Y*32+1
220 POKE $C090,1:POKE $C098,$C0:B=INT(RND(0)*200):IF O THEN GOSUB 300
230 H=K:K=E:A=INT(RND(0)*2-1):E=E+A+(A=0):E=E+((E<11)-(E>21))*2
240 A=(B=16)+(B>180)*2+(B<13)*3:D$=CHR$(47-(((H-K)+(H-E)+3)/2+2)*(A=0))
250 COLOR C(A):LOCATE 31,K-1:PRINT C$(A)
260 COLOR 6:LOCATE 31,K:PRINT D$;MID$(G$,2,(22-K)*3);:IF MOD(R,2)=1 THEN 280
270 LOCATE 31,3:PRINT LEFT$(G$,(K-9+INT(RND(0)*2))*3+3);".";:GOTO 290
280 IF MOD(G,3)=0 THEN A=$C11F+INT(RND(0)*(K-4)+3)*32:POKE A,16:POKE A+$400,66
290 POKE $C090,$FF:POKE $C098,$FF:GOSUB 490:NEXT:GOTO 380
300 REM ■■ Missile Print ■■
310 M=M+32:A=PEEK(M):IF A=0 THEN POKE M,17:POKE M+$400,$45:RETURN
320 O=0:IF NOT (A=20)+(A=16)+(A=21)+(A=27) THEN RETURN
330 S=S+(A=16)*10+(A=20)*300+(A=21)*(INT(RND(0)*26)*10+250)
340 I=I+(A=20)*(INT(RND(0)*3)*10+20):IF A=$1B THEN GOSUB 610
350 POKE M,$1A:POKE M+$400,$42:FOR J=1 TO 20:BEEP 1:POKE 0,0:BEEP 0
360 NEXT:POKE M,0:GOSUB 520:GOSUB 490:RETURN
370 REM ■■ Game Over ■■
380 A=$C100+X+Y*32:POKE A,26:POKE A+1,26:POKE $400+A,66:POKE $401+A,66
390 SOUND 100,255:LOCATE 10,7:COLOR 5,,0:PRINT "[GAME OVER]"
400 COLOR 4:LOCATE 0,15:INPUT "WHAT IS YOUR NAME";B$
410 FOR I=10 TO 1 STEP -1:IF R(I)<S THEN R(I)=R(I-1):R$(I)=R$(I-1):NEXT
420 COLOR 7,0,0:CLS:LOCATE 11,0:IF I<10 THEN R(I+1)=S:R$(I+1)=B$
430 PRINT "[ BEST 10 ]":COLOR 2:PRINT:PRINT "   SCORE        SCORER'S NAME"
440 FOR I=1 TO 10:COLOR 6:LOCATE 0,I*2+2:PRINT RIGHT$(STR$(I),2);" ";
450 COLOR 5:PRINT RIGHT$(STR$(1000000+R(I)),6);
460 COLOR 7:PRINT " ･･･ ";:COLOR 4:PRINT R$(I);:NEXT
470 IF STICK(0) THEN COLOR 2,0,1:CLS:GOTO 120
480 GOTO 470
490 REM ■■ Meter Print ■■
500 A=I*(I>0)-(I>150)*(I-150):COLOR 1,2:LOCATE 1,1:PRINT LEFT$(V$,INT(A/5))
510 POKE $C521+INT(A/5),$41:COLOR ,0:RETURN
520 REM ■■ Score Print ■■
530 COLOR 5,0,0:LOCATE 6,0:PRINT RIGHT$(STR$(1000000+S),6):COLOR ,,1:RETURN
540 REM ■■ Next Pattern ■■
550 B$="":FOR A=$C3CA TO $C3D7:B$=B$+CHR$(PEEK(A)+32):NEXT
560 COLOR 2,0,0:LOCATE 10,22:PRINT "[NEXT PATTERN]";
570 D=I:FOR I=D TO 0 STEP -5:S=S+50+(MOD(R,5)=0)*450:GOSUB 520:GOSUB 490
580 SOUND 4000,5:SOUND 2000,5:NEXT:I=D+INT(RND(0)*10)*10+10:GOSUB 490
590 G=0:R=R+1:COLOR 6,0,1:LOCATE 10,22:PRINT B$
600 COLOR 5,,0:LOCATE 30,0:PRINT RIGHT$(STR$(100+R),2);:COLOR ,,1:RETURN
610 REM ■■ Destroy Station ■■
620 FOR J=-1 TO 2:A=M+J:Z(J+1)=PEEK(A):Q(J+1)=PEEK(A+$400):NEXT
630 A$=MID$(STR$(INT(RND(0)*489)*10+30),2):LOCATE MOD(M,32)-1,INT((M-$C100)/32)
640 COLOR 7,0,0:PRINT A$:COLOR ,,1:FOR J=1 TO 500:NEXT:S=S+VAL(A$):FOR J=-1 TO 2
650 POKE M+J,Z(J+1):POKE M+$400+J,Q(J+1):NEXT:I=I+INT(RND(0)*5)*10+30:RETURN
660 REM ■■ Demonstration ■■
670 RANDOMIZE:TEMPO 109:POKE $CA00,0:COLOR 5,0,0:CLS:LOCATE 0,0
680 PRINT "[illegible]"
690 PRINT "[illegible]";
700 PRINT "[illegible]";
710 PRINT "[illegible]";
720 PRINT "[illegible]";
730 PRINT "[illegible]";
740 PRINT "[illegible]";
750 PRINT "[illegible]";
760 PRINT "[illegible]";
770 PRINT "[illegible]";:COLOR 2:PRINT "By Kenji S
enda"
780 COLOR 7,0,1:LOCATE 0,12:PRINT "23":COLOR 4:PRINT:PRINT "4"
790 COLOR 3:PRINT:PRINT "5":COLOR 5:PRINT:PRINT ";":COLOR 2:PRINT:PRINT "0"
800 COLOR 7,0,0:LOCATE 2,12:PRINT '･･･"EXPLODER"(You)'
810 LOCATE 2,14:PRINT '･･･"ENERGY TANK" 300Pts & Fuel'
820 LOCATE 2,16:PRINT '･･･"MISSILE" 250-500Pts'
830 LOCATE 2,18:PRINT '･･･"STATION" 30-5000Pts & Fuel'
840 LOCATE 2,20:PRINT '･･･"METEORITE" 10Pts':PRINT:COLOR 6
850 PRINT TAB(7);"Reading Data Now.";:COLOR 1,6:LOCATE 11,7:PRINT "ｴｸｽﾌﾟﾛｰﾀﾞｰ"
860 COLOR 7,0,0:RESTORE 940:RETURN
870 REM ■■ Character Data ■■
880 DATA 0103070f1f3d7fee,000000000187eff,81c3e7b7fbddfeee,80c0e0f0f8dcfeef
890 DATA fefe7c7c38381010,ffdbdbdbdbdbdbdb,1c2a578d976a4c30,000018343c180000
900 DATA ff01c7233f1f040f,ffc0fce2e1fe80fe,3c76fbfb7e3c4a89,103838babafebaaa
910 DATA ff77ffbbffddffee,0303030303030303,ffff01000001ffff,c0c0c0c0c0c0c0c0
920 DATA 8025701c39401440,183c7edb7edb7edb
930 DATA 0," ",5,;,3,5,4,4
940 REM ■■ Machine Data ■■
950 DATA FF7EF0CEC15FE601,E700FF7EF2BDEB93,E601E700FE7EF208,8CC3DF26E9CEC15F
960 DATA 5F6F00085CC12026,FA8CC3FF26F2FE7E,F0E6005D2605E601,5D2703C6FF39C612
970 DATA E700C613E701BDEB,93C647E700E70139
980 REM ■■ Music etc. Data ■■
990 DATA 0210020002100200,1000021702000217,0200021702000000
```

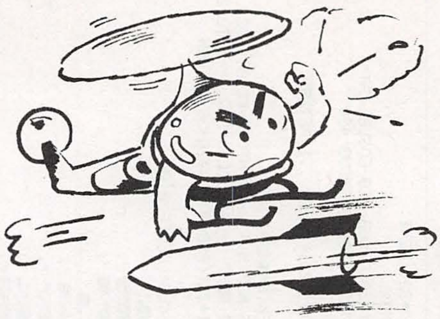
★体が寒い、心も寒い。X1がほしいよ〜〜。(島根県八束郡・YARU12才)……【影：体も心も燃えているが、サイフだけが寒い。編：宝くじの買いすぎでしょう。つぐ美：だめですよ！切手シートをお金にかえちゃ。】

JR-200用

バトル
BATTLE ZONE II
ゾーン

協賛：松下

エントリーコードJ2②　林　邦彦



Story

203×年，陸戦にて大きなダメージを受けてしまったこの第001独立部隊は，旧型の戦車を捨てて空戦の作戦へ切り変えた。敵の戦車の性能があまり良くなかったので，空戦でもなんとかなるだろうと考えたわけである。

しかし，敵の空軍はすごい開発力で巨大空母まで開発している。一方こちらは独立部隊で補給もなく，偵察（ていさつ）用に使っていたヘリが3台ほどあるだけである。この区域を突破しないと悪化するだけである。助かりたければ敵をたおしていくしかない…。

Fight

ヘリはカーソル・キーかジョイスティックで指定方向に移動します。ミサイルはスペース・キーかトリガ1，トリガ2で発射できます。

敵をどんどんやっつけていくと，巨大空母（？）がでてきます。これは10発ミサイルを当てるとやっつけられます。この空母をやっつけると1面クリアです（ある区域では2，3機の空母をやっつけなければならない）。

ときどき，SやLのついた輸送機がでてきますが，これはやっつけるとある効果がでてくるものです。また，ヘリは移動，ミサイル発射ごとにエネルギーが減り，0になると1機失います。

End

タイトルのときに，Ａででゲーム GAME A，ＢでGAME Bを指定できます。GAME Aは敵のスピードが遅く，GAME Bは速くなります。このゲームは12ZONEクリアで完結します。

DATAが大量で，プログラムが流出されてしまいました。そのため，移植は超一級の困難です。改造も頭脳を混乱させる元となるので，気長に入力したほうがいいと思います。ジョイスティックはポート1もポート2も使用できます（XE－1他アタリ規格ジョイスティック使用可）。

《第1表》主な変数

変数	内容
A	ヘリ座標
B	エネルギー
C	カウンタ
F	敵1編隊通過フラグ
G	巨大空母ダメージ
H	ハイスコア
Q	敵破壊数
R	ラウンド
S	スコア
T	ヘリ数
U	USR関数
V	敵編隊カウンタ
W	敵出現キャラクターNo.
X	$7C00（ワークエリア用）
Y	$C819（音出力用）
Z	$0E　（色出力用）
A(X, Y)	敵出現キャラクター・データ
B(X, Y)	〃　出現数データ
C(X)	敵出現位置
D(X)	〃　間隔
Z1(X)	ローター用
Z2(X)	ローター用

《第2表》マシン語サブルーチン内容

アドレス	内容
7000H	敵移動
7100H	ヘリ移動
71DAH	ミサイル移動
7292H	敵キャラクター作成
7300H	敵キャラクター・データ
73E0H	文字変換
7400H	メイン

CHECKER FLAG

Dr.D：なにか画面がスカスカに感じられる。やはりキャラクターの作りかたに問題があるようだ。

編：キャラクターって意外と作るのがむずかしいですね。プログラムよりむずかしいって言う人もいるくらいだから。

Dr.D：そうだな。このゲームのプログラムも非常に良くできている。しかし，もう少しキャラクター作りにも力を入れると，かなりいいゲームになるな。



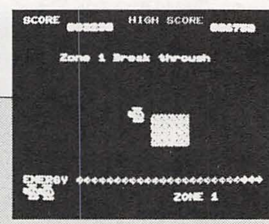
《写真1》タイトル画面。スピードを選択できます



《写真2》イン石，ミサイルといろいろ出現



《写真3》各ZONEの終わりには空母が出現



《写真4》空母を破壊するとZONEをクリア

★・このOFはREM文なので，読むときは省略可能です。（東京都板橋区・2月号にはチョコが付くと思ったのに15才）……【影：OFを読みやすくするために，ところどころにREM文を入れてみよう：RETURN】

BATTLE ZONEⅡのプログラム・リスト

```
10 REM      for JR.200           [ BATTLE・ZONE 2 —— AIR・FORCE ——]
20 REM  date S.60 / 12 / 31              memories 9697 bytes
100 REM _ START ——————————▶
110 CLEAR $6FFF:RANDOMIZE:GOSUB 1060
120 O=0:P=1:R=1:S=0:T=3:GOSUB 770
130 FOR I=$7C00 TO $7C2F:POKE I,0:NEXT:U=USR($7292,$73A0,9)
140 GOSUB 910:A=$C282:B=500:C=0:G=0:V=0:Q=0:GOSUB 600:W=A(R,V):GOSUB 1020
150 REM _ MAIN ——————————▶
160 A1=A:A=USR($7400,A,P):C=C+1:B=B-(A1<>A OR PEEK($7C16))*2
170 IF NOT (PEEK(X+2) AND PEEK(X+6) AND PEEK(X+10)) THEN GOSUB 260
180 IF PEEK(X+14) OR PEEK(X+15) OR PEEK(X+16) THEN GOSUB 400
190 IF PEEK(X+17) AND NOT O OR B<=0 THEN 330
200 POKE Z,65:I=25-INT(B/20):LOCATE 7,21:PRINT LEFT$(W$,I);
210 POKE Z,69:PRINT LEFT$(V$,25-I)
220 POKE Z,7:LOCATE 6,1:A$=STR$(1000000+S):PRINT RIGHT$(A$,6)
230 LOCATE 25,1:A$=STR$(1000000+H):PRINT RIGHT$(A$,6)
240 POKE $C009,Z1(MOD(C,4)):POKE $C011,Z2(MOD(C,4))
250 GOTO 160
260 REM _ CHARA SET ——————————▶
270 I=NOT PEEK(X+2):I=I+(NOT (I OR PEEK(X+6)))*2:I=I+(NOT (I OR PEEK(X+10)))*3
280 IF F AND NOT (PEEK(X+2) OR PEEK(X+6) OR PEEK(X+10)) THEN 610
290 I=I-1:IF MOD(C,4) OR F OR PEEK($7C12) THEN RETURN
300 J=C(W)+D(W)*I:POKE X+I*4,INT(J/256):POKE X+I*4+1,MOD(J,256)
310 J=$74C0+W*64:POKE X+I*4+2,INT(J/256):POKE X+I*4+3,MOD(J,256)
320 F=F+(W=7 OR W=8):RETURN
330 REM _ HELI HIT ——————————▶
340 K=MOD(A,32):L=INT((A-$C100)/32)
350 POKE Z,67:LOCATE K,L:PRINT X$
360 POKE Y,6:FOR I=1 TO 9:FOR J=0 TO 8
370 POKE Y+2,J*50:POKE Y+1,I:NEXT:NEXT:POKE Y,0
380 T=T-1:IF NOT T THEN 650
390 FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 130
400 REM _ ENEMY HIT ——————————▶
410 I=PEEK(X+14):I=I+(I=0 AND PEEK(X+15))*2:I=I+(I=0 AND PEEK(X+16))*3
420 I=I-1:J=PEEK(X+I*4)*256+PEEK(X+1+I*4)
430 K=MOD(J,32):L=INT((J-$C100)/32):IF PEEK($7C12) THEN 510
440 POKE Z,67:LOCATE K,L:PRINT X$:GOSUB 740
450 POKE Z,71:LOCATE K,L:PRINT Y$
460 POKE X+2+I*4,0:POKE X+3+I*4,0
470 Q=Q+1:S=S+E(A(R,V))+(W=8)*B*10:T=T+(W=7):GOSUB 990
480 B=B+F(A(R,V))+(W=8)*500:B=B-(B>500)*(B-500):F=(Q>=B(R,V))
490 IF F AND NOT (PEEK(X+2) OR PEEK(X+6) OR PEEK(X+10)) THEN 610
500 RETURN
510 GOSUB 740:G=G+1:S=S+100:IF G<10 THEN RETURN
520 POKE Z,67:LOCATE K,L:PRINT X$:LOCATE K+2,L:PRINT X$
530 LOCATE K,L+2:PRINT X$:LOCATE K+2,L+2:PRINT X$
540 G=0:IF V<5 THEN B=500:GOTO 570
550 POKE Z,6:LOCATE 5,5:PRINT "Zone";R;"Break through"
560 FOR I=1 TO 3000:NEXT:R=R+1:IF R=13 THEN 680
570 POKE Z,71:LOCATE K,L:PRINT Y$:LOCATE K+2,L:PRINT Y$
580 LOCATE K,L+2:PRINT Y$:LOCATE K+2,L+2:PRINT Y$
590 IF V=5 THEN 130
600 REM _ LEVEL UP ——————————▶
610 V=V+1:W=A(R,V):F=0:Q=0:IF W=9 THEN 630
620 U=USR($7292,$72F0+A(R,V)*16+(W=8)*16,A(R,V)):RETURN
630 POKE X+18,1:POKE X,$C1:POKE X+1,$BB:POKE X+2,$77:POKE X+3,0
640 RETURN
650 REM _ GAME OVER ——————————▶
660 POKE Z,7:LOCATE 11,13:PRINT "GAME OVER":H=H+(S>H)*(S-H)
670 FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 120
680 REM _ ALL CLEAR ——————————▶
690 POKE Z,2:LOCATE 2,10:PRINT "Congratulation !"
700 POKE Z,7:LOCATE 4,12:PRINT "You are"
710 LOCATE 8,14:PRINT "'Professional Fighter' !"
720 IF NOT (STICK(0) AND STICK(1)) THEN 720
730 POKE 0,64:CLS:PRINT "Thank you !":END
740 REM _ SOUND ——————————▶
750 POKE Y,6:FOR J=0 TO 64:POKE Y+1,J/2:POKE Y+2,0:NEXT:POKE Y,0
760 RETURN
770 REM _ TITLE ——————————▶
780 POKE Z,6:CLS:LOCATE 0,3
790 PRINT "┬┬  ┌─┐┌┬┐┌┬┬  ┌┬─┐"
800 PRINT " ├┴┐├─┤ │  │ │  ├┤ "
810 PRINT "┴──┘┴ ┴ ┴  ┴ ┴──┘┴──┘"
820 PRINT SPC(16);"──┐ ┌─┬─┬──┐"
830 PRINT SPC(16);" ┌─┘│ │││├┤ ";:POKE Z,3:PRINT "┬┬":POKE Z,6
840 PRINT SPC(16);" └──└─┘┴└┴┴┘";:POKE Z,3:PRINT "┴┴"
850 POKE Z,5:LOCATE 14,10:PRINT "——— AIR FORCE ———"
860 POKE Z,3:LOCATE 12,15:PRINT "GAME ";:POKE Z,7-O:PRINT CHR$(P+64)
870 POKE Z,4:LOCATE 0,22:PRINT "▒▒▒▒▒▒ PUSH START BUTTON ▒▒▒▒▒▒"
880 I=STICK(0):IF I=32 OR STICK(1)<240 THEN RETURN
890 P=P-(P=2 AND (I=65 OR I=97))+(P=1 AND (I=66 OR I=98))
900 O=O-(O=1 AND I=16)+(NOT O AND I=15):GOTO 860
910 REM _ FIELD ——————————▶
920 POKE Z,71:CLS
930 POKE Z,4:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE"
940 POKE Z,2:LOCATE 14,0:PRINT "HIGH SCORE"
950 POKE Z,6:LOCATE 0,21:PRINT "ENERGY "
960 POKE Z,3:LOCATE 20,23:PRINT "ZONE";
970 POKE Z,7:PRINT R;
980 POKE Z,69:FOR I=7 TO 31:LOCATE I,21:PRINT "'":NEXT
990 POKE Z,71:LOCATE 0,22:PRINT LEFT$('!"!"!"!"',T*2-2)
1000 LOCATE 0,23:PRINT LEFT$("#$#$#$#$#$",T*2-2);
1010 RETURN
1020 REM _ READY ——————————▶
1030 POKE Z,6:LOCATE 10,3:PRINT "Zone";R;"Go !"
1040 FOR I=1 TO 50:SOUND I*20,1:NEXT:SOUND 1000,50
1050 LOCATE 10,3:PRINT SPC(12):RETURN
1060 REM _ INITIALIZE ——————————▶
1070 DIM A(12,5),B(12,5),C(8),D(8),E(8),F(8),Z1(3),Z2(3):X=$7C00:Y=$C819:Z=14
1080 RESTORE:POKE 0,0:POKE $CA00,0:POKE Z,7:CLS
1090 SU=0:IF PEEK($7FFF)=128 THEN 1180
1100 FOR I=$7000 TO $742F:READ A$:J=VAL("$"+A$):POKE I,J:SU=SU+J:NEXT
1110 IF SU<>94647 THEN 2300
1120 FOR I=$C000 TO $C04F:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
1130 FOR I=$7500 TO $7700 STEP 64:L=0:POKE I,0:FOR J=1 TO 63
1140 IF L THEN 1170
1150 READ M,N:M=M+(M=3)*7:IF NOT M THEN L=1:GOTO 1140
1160 M=MOD(M,2)+(MOD(M,4)=2)*255+(INT(M/4)-1)*224+((M>7)*32)-(M=7)*97
1170 FOR K=1 TO N:POKE I+J,M:J=J+(K<N):NEXT:NEXT:NEXT
1180 RESTORE 2110:FOR I=1 TO 60:J=INT(I/5+.8):K=MOD(I+4,5)+1
1190 READ M,N:A(J,K)=M:D(J,K)=N*(1+(M<7)*4):NEXT
1200 FOR I=1 TO 8:READ A$,B$,E(I),F(I):C(I)=VAL("$"+A$):D(I)=VAL("$"+B$):NEXT
1210 FOR I=0 TO 3:READ Z1(I),Z2(I):NEXT
1220 IF PEEK($D108)<>24 THEN U=USR($73E0)
1230 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1240 X$=")))"+C$+")))":Y$="   "+C$+"   "
1250 FOR I=1 TO 25:V$=V$+"'":W$=W$+"(":NEXT
1260 POKE $7FFF,128:RETURN
1270 REM _ MACHINE DATA ——————————▶
1280 DATA CE,7C,0E,6F,00,6F,01,6F , 02,6F,03,FE,7C,02,27,05
1290 DATA CE,7C,00,8D,15,FE,7C,06 , 27,05,CE,7C,04,8D,0B,FE
1300 DATA 7C,0A,27,05,CE,7C,08,8D , 01,39,FF,7C,0C,EE,00,8D
1310 DATA 6E,FE,7C,0C,6C,03,EE,02 , E6,00,27,61,C1,80,27,5B
1320 DATA FE,7C,0C,A6,01,5D,2A,08 , 50,10,E6,00,C2,00,20,05
1330 DATA 1B,E6,00,C9,00,E7,00,A7 , 01,EE,00,A6,20,26,61,B6
1340 DATA 7C,12,26,06,A6,00,26,58 , 20,04,A6,40,26,52,B6,7C
1350 DATA 12,26,0E,86,0A,A7,00,4C , A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21
1360 DATA 39,FE,7C,00,86,0E,C6,04 , 37,C6,04,A7,00,08,4C,5A
1370 DATA 26,F9,C6,1C,8D,25,33,5A , 26,EE,39,20,3D,20,52,B6
1380 DATA 7C,12,27,0E,8D,0C,08,08 , 8D,08,C6,3E,8D,0D,8D,02
1390 DATA 08,08,6F,00,6F,01,6F,20 , 6F,21,39,08,5A,26,FC,39
1400 DATA CE,7C,0E,81,05,2D,0D,F6 , 7C,0D,C1,08,27,07,C1,04
1410 DATA 27,04,20,03,08,08,08,6C , 00,39,FE,7C,0C,EE,00,86
1420 DATA 06,F6,7C,12,26,05,A7,1F , 7E,70,6E,A7,1F,A7,3F,20
1430 DATA F7,FE,7C,0C,D6,7C,12,26 , 02,6F,02,6F,03,39,01,01
1440 DATA 01,BD,E8,CB,5F,81,1C,26 , 02,CA,08,81,1D,26,02,CA
1450 DATA 04,81,1E,26,02,CA,01,81 , 1F,26,02,CA,02,81,20,26
1460 DATA 02,CA,10,73,00,02,DA,02 , 73,00,03,DA,03,F7,7C,15
1470 DATA FE,7C,13,6F,00,6F,01,6F , 20,6F,21,B6,7C,14,84,1F
1480 DATA C5,04,27,0B,81,00,27,07 , B6,7C,14,80,01,20,0D,C5
1490 DATA 08,27,0C,81,0E,27,08,B6 , 7C,14,9B,01,B7,7C,14,F6
1500 DATA 7C,13,B6,7C,14,54,46,54 , 46,84,F8,F6,7C,15,C5,01
1510 DATA 27,10,81,68,27,0C,B6,7C , 14,80,20,F6,7C,13,C2,00
1520 DATA 20,12,C5,02,27,14,81,D8 , 27,10,B6,7C,14,8B,20,F6
1530 DATA 7C,13,C9,00,B7,7C,14,F7 , 7C,13,FE,7C,13,A6,01,26
1540 DATA 2F,A6,21,26,2B,86,01,A7 , 00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C
1550 DATA A7,21,B6,7C,15,85,10,26 , 09,85,20,26,05,7F,7C,16
1560 DATA 20,11,7D,7C,16,26,0C,86 , 05,A7,22,7C,7C,16,20,03
1570 DATA 7C,7C,11,F6,7C,13,B6,7C , 14,39,CE,C1,C0,A6,00,81
1580 DATA 06,26,02,6F,00,A6,1F,81 , 05,26,02,6F,1F,C6,20,08
1590 DATA 5A,26,FC,8C,C3,A0,26,E5 , CE,C3,9E,FF,7C,17,A6,00
1600 DATA 81,05,26,08,6F,00,E6,01 , 26,12,A7,01,09,FF,7C,17
1610 DATA 8C,C1,BF,27,05,FE,7C,17 , 20,E4,20,43,C1,0A,27,1C
1620 DATA C1,0C,27,12,C1,0E,27,32 , C1,12,27,2E,C1,16,27,2A
1630 DATA C1,1A,27,26,20,D6,86,20 , 09,4A,26,FC,08,BC,7C,08
1640 DATA 26,03,7C,7C,10,BC,7C,04 , 26,03,7C,7C,0F,BC,7C,00
1650 DATA 26,03,7C,7C,0E,FE,7C,17 , 20,B2,7C,7C,0E,20,AD,CE
1660 DATA C1,C0,FF,7C,17,A6,01,81 , 06,26,08,6F,01,E6,00,26
1670 DATA 11,A7,00,08,FF,7C,17,8C , C3,9F,27,05,FE,7C,17,20
1680 DATA E4,39,C1,02,27,06,C1,04 , 27,02,20,E7,7C,7C,11,20
1690 DATA E2,01,FF,7C,20,81,09,27 , 19,CE,C0,50,FF,7C,22,81
1700 DATA 07,2C,0A,C6,17,86,58,8D , 2E,86,60,20,2A,5F,86,70
1710 DATA 20,25,CE,C0,70,FF,7C,22 , 86,98,C6,67,8D,04,86,B8
1720 DATA C6,27,B7,72,D3,80,20,F7 , 72,CC,36,C6,00,8D,08,32
1730 DATA 8B,08,81,00,26,F4,39,B7 , 72,FC,F7,72,EF,FE,7C,20
1740 DATA A6,00,08,FF,7C,20,FE,7C , 22,A7,00,5D,27,08,A7,00
1750 DATA 7A,72,EF,7A,72,EF,08,FF , 7C,22,8C,C0,00,26,DE,39
1760 DATA 00,00,00,07,1F,1F,3B,7F , 00,00,F0,B8,F8,EC,FC,FE
1770 DATA 00,00,00,00,00,03,07,FF , 00,00,00,00,F0,E3,C7,FE
1780 DATA 00,00,00,00,00,00,3F,FF , 00,00,00,00,00,3F,F8,FC
1790 DATA 1F,20,1F,01,01,02,04,04 , F8,04,F8,80,80,40,20,20
1800 DATA 00,00,00,00,01,00,07,FF , 00,00,00,FE,C8,88,84,FF
1810 DATA 00,00,00,00,00,00,07,FC , 00,00,7C,82,7C,44,FE,7F
1820 DATA 00,00,00,FF,3E,5F,8F,87 , 00,00,00,80,1E,33,B0,9E
1830 DATA 87,87,87,8F,5F,3F,00,00 , 83,B3,9E,80,03,FE,00,00
1840 DATA 00,00,00,FF,3E,5F,8F,87 , 00,00,00,80,30,30,B0,B0
1850 DATA 87,87,87,8F,5F,3F,00,00 , B0,B1,BF,80,03,FE,00,00
1860 DATA 00,07,03,07,00,00,00,00 , E3,FC,84,FC,E4,02,01,1F
1870 DATA FF,00,81,80,80,7F,00,80 , 80,40,20,90,48,E4,02,01
1880 DATA 00,03,C0,7F,C0,03,00,00 , F0,C8,48,48,48,C8,F0,1C
1890 DATA 40,40,5F,4F,5F,40,20,10 , 02,04,B8,20,A0,20,20,20
1900 DATA CE,D1,00,A6,00,B7,73,FF , 48,BA,73,FF,A7,00,08,8C
1910 DATA D3,FF,26,EF,39,00,00,00 , 00,00,00,00,00,00,00,00
1920 DATA FF,7C,13,81,02,27,0E,BD , 70,00,BD,71,DA,BD,71,00
1930 DATA BD,71,DA,20,0C,BD,70,00 , BD,70,0B,BD,71,00,BD,71
1940 DATA DA,F6,7C,13,B6,7C,14,39 , 00,00,00,00,00,00,00,00
1950 REM _ CHARA DATA ——————————▶
1960 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 , 00,7F,09,01,03,E6,BE,82
1970 DATA 00,FF,80,C0,F8,24,22,22 , E3,3F,07,03,01,01,07,00
1980 DATA 21,B1,FE,9C,08,09,FE,00 , 00,00,00,DE,5F,DE,00,00
1990 DATA 00,00,00,00,7E,00,00,00 , 08,0C,7E,7F,7E,0C,08,00
2000 DATA 08,0C,7A,41,7A,0C,08,00 , 33,4D,40,8D,A2,29,91,6E
2010 REM _ MOVING DATA ——————————▶
2020 DATA 2,14,3,02,6,02,5,02,2,14,0,01
2030 DATA 2,08,7,03,6,04,2,10,7,03,6,04,2,04,0,01
2040 DATA 2,19,9,04,7,03,9,04,2,19,0,01
2050 DATA 2,07,7,03,3,06,2,10,7,03,5,05,2,12,0,01
2060 DATA 2,03,6,03,3,06,6,06,3,06,6,03,2,03,0,01
2070 DATA 2,16,3,2,7,03,9,2,1,16,0,01
2080 DATA 2,28,8,08,2,02,0,01
2090 DATA 2,28,4,08,2,02,0,01
2100 DATA 7,03,8,12,7,03,4,01,6,10,7,03,8,10,7,03,5,10,4,01,0,01
2110 REM _ PATTERN DATA ——————————▶
2120 DATA 1,1,2,2,3,1,2,4,9,1
2130 DATA 1,2,3,1,5,4,2,1,9,1
2140 DATA 1,1,4,3,4,4,8,1,9,1
2150 DATA 2,2,5,1,7,1,6,5,9,1
2160 DATA 1,4,3,1,2,1,1,1,9,1
2170 DATA 6,5,5,2,3,1,9,1,9,1
2180 DATA 1,2,2,1,3,2,5,3,9,1
2190 DATA 4,7,5,1,7,1,8,1,9,1
2200 DATA 2,2,6,2,5,2,4,2,9,1
2210 DATA 1,1,2,1,3,1,6,5,9,1
2220 DATA 1,2,2,3,6,3,7,1,9,1
2230 DATA 4,6,5,2,9,1,9,1,9,1
2240 REM _ ENEMY DATA ——————————▶
2250 DATA C1FE,60, 10, 3,C2DE,60, 50, 3,C1DE,20,120,10
2260 DATA C1BE,80,200, 0,C27E,20,250,20,C1DE,80,300,30
2270 DATA C1BE,00,  0, 0,C37E, 0,  0, 0
2280 REM _ HELI ROTER DATA ————▶
2290 DATA 127,255, 15,252,  1,192, 15,252
2300 REM _ END ——————————▶
2310 POKE 0,64:POKE $7FFF,0:BEEP:PRINT "Machine data error"
2320 END : END : END : END : END : END : END : END : END : END
```

JR-200

★パソコンをやっている学生は勉強がおろそかになると，よく聞きますが，それは僕にしてみると，その言葉がぴったり当てはまります。(兵庫県養父郡・田治米孝宏18才)……【影：感心している場合じゃない！】

M5(BASIC-I)用

協賛：ソード

BLOCKくずし

ブロック



エントリーコードM5① 大竹　朗

内　容

普通の「ブロックくずし」と少しちがいます。まず，ラケットが上下左右に動くこと。それと，ブロックに当たったボールのはねかえりかたです。

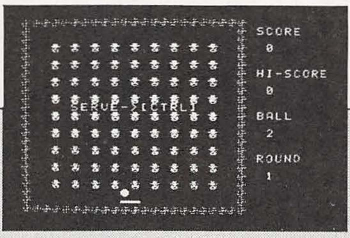
遊びかた

カーソル・キーでラケットを上下左右に動かし，コントロール・キーでサーブです。

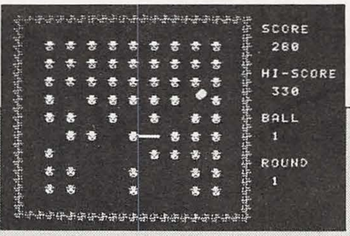
ブロックの種類は三つあります。青色のブロックは10点で，ボールの動きは遅いです。黄色のブロックは20点で，これに当たるとボールの動きは速くなります。赤色のブロックは30点で，ボールの動きは速く，当たるとラケットの幅がせまくなります。

ブロックを全部くずすと，それぞれのブロックの位置が3回まで変わります。3回変わると，面クリアです。そしてボールが1個増えます。

まわりの壁に当たるとミスで，ボールが1個減ります。ボールがなくなるとゲーム・オーバーです。



《写真1》コントロール・キーでサーブです



《写真2》ラケットを縦横（じゅうおう）に動かそう

改　造

ボールの動きが遅いと思う人は，310行のCの値を4か8にしてください。ただし，ラケットがボールに追いつきません。

CHECKER FLAG

編：BASIC－Iでのブロックくずしです。

Dr.D：BASIC－Gなら簡単にできるところをBASIC－Iで作ったところに苦心のあとがあってよろしい。

《第1表》主な変数

変数	内容
R(2)	それぞれのブロックの位置
BX, BY	ボールのキャラクター単位の座標
CX, CY	ボールのドット単位の座標
W	短くなったラケットのフラグ
SP	ラケットの向き
X1, Y1	ボールの進行方向
X, Y	ラケットの移動
RX, RY	ラケットの座標
B	ボールの数
S	スコア
H	ハイスコア
C	ボールの移動量

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 print "[画]"
20 scol 1,15:scol 2,15:scod 0,225:scol 0,10
30 for I=1 to 3
40 stchr "105e505ffa0a7a08" to 160,I
50 stchr "b44299a401a9826c" to 164,I
60 for J=1 to 3:stchr "3c3cff3c5a7e663c" to 122+I,J:next
70 stchr "3030305050505050" to 123,I+3
80 stchr "909090a0a0a0a0a0" to 124,I+3
90 stchr "e0e0e0d0d0d0d0d0" to 125,I+3
100 stchr rpt$(8,"80")to 164,I+3:stchr rpt$(8,"30")to 160,I+
3
110 next
120 print cursor(4,8);"MAIN PROGRAM を LOAD ちゅう。"
130 print cursor(9,12);"WAIT A MINUTE!"
140 print cursor(7,4);"*** BLOCK くずし ***[画]"
150 chain
```


★実はファミコンのドルアーガの塔にでてくるウィルオーウィスプにはちゃんと顔があります。知ってた？（埼玉県川口市・佐々木茂14才）……【影：グラスの底に顔がある――古いコピーを思いだしてしまった…。】

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 dim R(2)
20 print "■■":let B=2:let S=0:let R=1:for I=0 to 2:let R(I)=
I:next
30 gosub 400:let D=0
40 let BX=10:let BY=20:let CX=80:let CY=160:let RX=10:let RY
=21:let C=1
50 let X1=-1:let Y1=-1:scod 1,136:scod 2,136:let W=0:let SP=
1
60 print cursor(5,10);"SERVE->[CTRL]";cursor(24,3);S;cursor(
24,8);H;cursor(24,13);B;cursor(24,18);R
70 loc 1 to RX*8,RY*8:loc 2 to RX*8+8,RY*8:loc 0 to CX,CY
80 if inp(56)<>1 then goto 80 else print cursor(5,10);"■■■   "
90 let K=peek(&702B)
100 let X=(K=55)*(RX<21)-(K=54)*(RX>1)
110 let Y=(K=46)*(RY<21)-(K=51)*(RY>1)
120 if X<>0 then let SP=1
130 if Y<>0 then let SP=0
140 let RX=RX+X:let RY=RY+Y
150 scod 1,135+SP:scod 2,135+SP
160 loc 1 to RX*8,RY*8
170 if W=0 then if SP=0 then loc 2 to RX*8,RY*8+8 else loc 2
 to RX*8+8,RY*8
180 let CX=CX+X1*C:let CY=CY+Y1*C
190 if CX mod 8<>0 and CY mod 8<>0 then goto 240
200 let BX=BX+X1:let BY=BY+Y1
210 if SP=1 then if W=0 and BX=RX+1 and BY=RY or BX=RX and B
Y=RY then let Y1=-sgn(Y1)else goto 240
220 if SP=0 then if W=0 and BX=RX and BY=RY+1 or BX=RX and B
Y=RY then let X1=-sgn(X1)else goto 240
230 out 32,128:out 32,32:out 32,144:for I=0 to 49:next:out 3
2,159
240 loc 0 to CX,CY
250 let V=vpeek(&3800+BY*32+BX):if V=123 or V=124 or V=125 t
hen else goto 330
260 let S=S+(V-122)*10:print cursor(BX,BY);" ";cursor(24,3);
S:let Y1=-sgn(Y1):let X1=-sgn(X1)
270 out &20,&8A:out &20,&0A:out &20,&90:for I=0 to 100:next:
out &20,&9F:let D=D+1
280 if D<>81 then goto 310
290 for I=0 to 2:let R(I)=R(I)+1:if R(I)>2 then let R(I)=0
300 next:if R(0)=0 then let B=B+1:print cursor(4,9);R;"ROUND
 CLEAR!":let R=R+1:for I=0 to 5000:next:goto 30 else goto 30
310 let W=0:let C=V-122:if V=125 then let C=2:let W=1:loc 2
to-8,-8
320 if S>H then let H=S:print cursor(24,8);H
330 if BX=0 or BX=22 or BY=0 or BY=22 then print cursor(BX,B
Y);"、" else goto 90
340 loc 0 to-8,-8:for I=200 to 250:out 32,I:for J=0 to 100:n
ext:next:out &20,&FF
350 let B=B-1:if B<0 then goto 370 else print cursor(BX,BY);
" ";cursor(24,13);B:goto 40
360 goto 90
370 print cursor(5,7);"Game Is Over";cursor(5,11);"Try Again
?(Y/N)"
380 if inp(58)=32 then goto 20 else if inp(60)=32 then end
390 goto 380
400 cls:for I=1 to 2:scod I,136:loc I to-8,-8:next:loc 0 to-
8,-8
410 for I=1 to 21:print cursor(0,I);" ■■■■←← ":next
420 print "■";rpt$(23," ");cursor(0,22);rpt$(23," ")
430 print cursor(24,1);"SCORE";cursor(24,6);"HI-SCORE";curso
r(24,11);"BALL";cursor(24,16);"ROUND"
440 for I=3 to 19 step 2:for J=3 to 7 step 2:print cursor(I,
J);chr$(123+R(2)):next
450 for J=9 to 13 step 2:print cursor(I,J);chr$(123+R(1)):ne
xt
460 for J=15 to 19 step 2:print cursor(I,J);chr$(123+R(0)):n
ext:next
470 return
```

M5

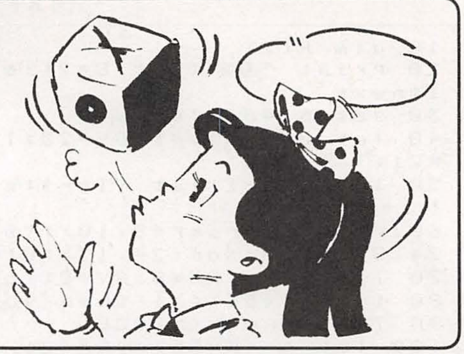
★やったー！ついに花札狂を解いたぞー!!やっぱりあそこの松の木があやしいと思ったんだよな～。（福島県西白河郡・こばちゃん）……【影：あの鹿に話かけるのも巧妙なトリックだったな。山下：話に参加できません。】

M5(BASIC-G)用

アタック ATTACK ボール BALL II

協賛：ソード

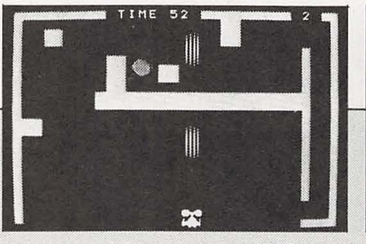
エントリーコードM5② 保手浜健一



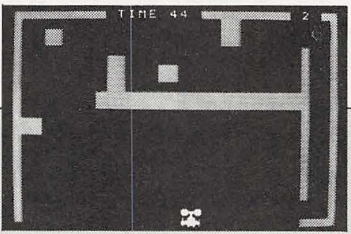
はじめに

前作(85年2月号)のパートIIです。前作では画面空間を，ボールにミサイルを当てて運ぶものでしたが，今回はカベを作って通路をつけてみました。

3面まであるので，けっこう遊べると思いますよ。



《写真1》風をうまくボールに当てて運びます



《写真2》ボールを右上に運ぶと1面クリアです

遊びかた

カーソル・キーでＳＨＩＰを左右に動かし，シフト・キーで風を送ります(4連発まで)。ボールに風が当たると，ボールは反対方向に飛びます。

また，ボールはカベに当たるとはねかえるので，うまく風を当てボールをコントロールしてください。

60秒以内にボールを右上の穴に入れると面クリアです。

カベにはねかえったボールは風の当たりかたによって，進んできた通路を逆もどりすることもあるので，なかなかイライラするゲームです。

タイムが0になるか，ボールが下に落ちると1ミスで，3回ミスをするとゲーム・オーバーです。

ＢＯＮＵＳ点は 500＋残りタイム×20です。3面をクリアするとボールのスピードがあがり，1面の画面にもどります。

最後に

ゲームのアイデア不足に悩んでいます。だれか，いいアイデアをお持ちの人はどうかお助けください。

ATTACK BALLIIのプログラム・リスト

```
10!  ATTACK BALL         BY K.H
20!♥♥♥♥♥♥ I LOVE Dr.D ♥♥♥♥♥♥
30!  へんしゅうぶ の たがれが ぶんつう しよう
40 print "■■■":view:cls:erase:console 0:mag 2:restore
50 stchr "78fcffffd790103" to 0:stchr "47475ffffff4706" to
 1
60 stchr "1e3ffffbf9e80c0" to 2:stchr "e2e2fafefefee260" to
 3
70 stchr "ffffffffffffffff" to 4:stchr "ffffffffffffffff" to
 5
80 stchr "ffffffffffffffff" to 6:stchr "ffffffffffffffff" to
 7
90 stchr "0000021212121212" to 8:stchr "1212121202000000" to
 9
100 stchr "0000404848484848" to 10:stchr "4848484840000000"
to 11
110 scod 0,0:scol 0,14:scod 1,252:scol 1,6:scod 2,4:scol 2,1
120 for S=3 to 6:scod S,8:scol S,14:next
130 stchr "0103070f1f3f7fff" to &F0,7:stchr "fffefcf8f0e0c08
0" to &F1,7
140 stchr "80c0e0f0f8fcfeff" to &F2,7:stchr "ff7f3f1f0f07030
1" to &F3,7
150 stchr "0000000000000000" to &F4,7
160 color &F0,&60:color &80,&60:for I=&F1 to &F4:color I,&6F
:next
170 for I=&E5 to &E7:color I,&0F:next
180 for I=&EC to &EF:color I,&F0:next
190 gosub 750:color &80,&40
200!-----------------------
210 SC=0:LA=3:RO=1:SP=4
220 cls &80:view 1,1,30,23:cls:view:locate 28,4:mprint(1,17)
:rpt$(17,"■"):locate 28,23:print "■■■■■"
230 view 1,1,27,16:cls
240 read X,Y:if X=100 then goto 260
250 view X,Y,X+1,Y+1:cls &80:goto 240
260 X=100:RX=-2:RY=-2:view
270 loc 0 to X,175:loc 1 to 232,8:loc 2 to 220,10
280 print cursor(9,0);" TIME 60 ";cursor(27,0);LA
290 move 1 to 232,168,2
300 play "t240s1o5a+8o6d+2.d+8d4d8o5a+4a+8o6c4c8o5g4g8g4.g8f
4d+8d+2.g8f4d+8d+2.r8r8r4"
```


★「電波障害一掃運動」と言うのがありますけど…，また影さんが何かやらかしたんですか？(長崎県西彼杵郡・ＹＩＳ—604命13才)……【編：ほんと困るんですよね。早くなくしてほしいですね。影：ムスーッ！】

```
310 sleep 1:move 1 to X,158,2
320 if status(1)=1 then goto 320 else T0=time
330!======= M A I N ========
340 T1=time:T2=60-(T1-T0):print cursor(14,0):T2
350 if T2<=0 then goto 680
360 A=inkey(0):B=inkey(1)
370 X=X+((A=54)*(X>16)-(A=55)*(X<208))*-10
380 move 0 to X,175,1
390 if B=4 then goto 530
400 AX=sprite(1,1):AY=sprite(1,0)
410 if RY=-2 and rcrt(AX/8+1,AY/8-1)then RY=2
420 if RY=2 and rcrt(AX/8+1,AY/8+2)then RY=-2
430 if RX=-2 and rcrt(AX/8-1,AY/8+1)then RX=2
440 if RX=2 and rcrt(AX/8+2,AY/8+1)then RX=-2
450 move 1 step RX,RY,SP
460 if AY>163 then goto 680
470 if coinc(1,2)=2 then goto 570
480 SD=coinc(1,3,5)
490 if SD>2 and SD<6 then RX=RX*-1:RY=-2:erase SD
500 for T=3 to 6:if status(T)=0 then erase T
510 next
520 goto 330
530!======= K A Z E ========
540 MI=post(3,6):if MI<3 then goto 400
550 loc MI to X,168:move MI to X,0,1:play "c32"
560 goto 330
570!======= BONUS =========
580 move 1 to 232,11,3:sleep 1:move 1 to 232,168,SP
590 for J=3 to 6:erase J:next:sleep 3
600 R0=R0+1:if R0=4 then restore:R0=1:SP=SP-1:if SP=0 then S
P=1
610 T3=500+T2*20
620 play "s1t180o518ee16f16g4.f9fe1","s1t180o418cc16c16c4.de
dc1"
630 print cursor(9,8);" BONUS";T3:sleep 3
640 play "a32":SC=SC+20:T3=T3-20:if T3<0 then sleep 3:goto 2
30
650 print cursor(9,8);" BONUS";T3
660 print cursor(9,10);" SCORE";SC
670 goto 640
680!======= M I S S ========
690 LA=LA-1
700 print cursor(27,0);LA
710 for H=3 to 6:erase H:next
720 play "s118cf9eccc14":sleep 4
730 if LA=0 then goto 1050
740 goto 260
750!======= G A M E N ========
760 view 1,1,31,23
770 print "[illegible]"
780 print "[illegible]"
790 print "[illegible]"
800 print "[illegible]"
810 print "[illegible]"
820 print "[illegible]"
830 print "[illegible]"
840 sleep 1:view 9,8,31,23
850 print "[illegible]"
860 print "[illegible]"
870 print "[illegible]"
880 print "[illegible]"
890 print "[illegible]"
900 print "[illegible]"
910 print "[illegible]"
920 sleep 1:view 25,15,31,23
930 print "[illegible]"
940 print "[illegible]"
950 print "[illegible]"
960 print "[illegible]"
970 print "[illegible]"
980 print "[illegible]"
990 print "[illegible]"
1000 print "[illegible]"
1010 view:sleep 1
1020 print cursor(5,22);"●● HIT ANY KEY! ●●";cursor(24,23);"
BY K.H[illegible]"
1030 if inkey(0)=0 then goto 1030
1040 return
1050!====== GAME OVER =======
1060 print cursor(8,8);" GAME OVER "
1070 SC=SC+T3:print cursor(8,10);" SCORE";SC
1080 play "s1t290116a.aa32a.o6co5b32ba32a9+32a8.14t120"
1090 sleep 6:goto 40
1100!  GAME NO AIDEA KUDASAI
1110! 725  ひろしま けん  たけはら し
1120!      よしな ちょう 5126-13
1130!      HOTEHAMA KENICHI
1140!       (08462) 8-0935
1150!======= ROUND 1 ========
1160 data 3,2,20,1,20,2,9,5,9,7,14,6,1,12
1170 data 8,9,10,9,12,9,14,9,16,9,18,9,20,9,22,9,24,9,26,9,1
00,0
1180!======= ROUND 2 =======
1190 data 17,1,17,3,19,3,1,9,3,9,3,14,24,8
1200 data 9,8,9,9,9,11,11,11,13,11,15,11,17,11
1210 data 18,9,18,11,18,12,20,12,22,12,24,12,26,12,100,0
1220!======= ROUND 3 =======
1230 data 14,1,7,5,7,6,21,5,1,11,2,11
1240 data 9,6,11,6,13,6,15,6,17,6,19,6,21,6,23,6,25,6,26,6
1250 data 7,12,9,12,16,12,18,12,24,11,26,11,24,13,24,15,100,
0
```

M5

★私は見た！踏切で待っていた外人が，じれったくなってまたいだところ，いきなり踏切があがってその外人はみごとにコケてしまった。(東京都府中市・平賀大嗣14才)……**【影：私ならつかまって上まであがれるが…。】**

MAXマシン(ミニ・ベーシック)用

CATCH & CATCH

キャッチ アンド キャッチ

稲葉　忠



はじめに

ミニ・ベーシックで，思考型ゲームができたので，発表したいと思います。

遊びかた

RUNさせると，画面に@も入れて15個のアルファベットが表示されます。そして，上に指示がでますので，その指示どおりアルファベットを取っていってください。キーは[I][M][J][K]で上下左右です。

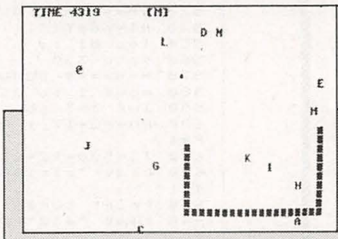
取ると指示が変わりますが，変わらないときや，前に取ったアルファベットがでたときには，[!]キーを押してください。しばらくして指示が変わります。ただし，画面上に指示されたアルファベットがあるのに[!]キーを押すと，ゲーム・オーバーになってしまいます。

自分の進んだ跡(あと)にぶつかったり，指示されてないアルファベットを取る，時間切れになる，ゲームに使うキー([I][M][J][K][!])以外のキーを押す，アルファベットを15個すべて取る，などもゲーム・オーバーになります。

おしまいに

このゲームは，前半は自分の進む場所が重要になりますが，後半，とくに最後のあたりはほとんど運まかせとなります(作者のぼく自身も，1回しか最後まで行けなかった)。

最後に，このゲームをやって絶賛してくれたPABU君，ぼくにMAXマシンの使いかたを教えてくれたPHOZON君，どうもありがとうございました。



《写真1》指示された文字を取れ。よく考えないとあとが苦しいぞ!

CATCH & CATCHのプログラム・リスト

```
10 T=5000:X=1564:S=0:PRINT"♡"SPC(15)"[ ]"
20 FORI=0TO14:POKEINT(RND(1)*920)+1064,I:NEXT
30 IFS=15THENPRINT"VERY GOOD!":END
40 I=INT(RND(1)*15):POKE1040,I
50 T=T-1:PRINT"♡TIME"T:GETA$:X=X+(A$="I")*40+(A$="J")-(A$="K")-(A$="M")*40
60 IFT=0THENEND
70 IFA$=":"THEN120
80 IFA$=""THEN50
90 A=PEEK(X):IFA=ITHENS=S+1:POKEX,71:GOTO30
100 IFA<>32ANDA<>ITHENEND
110 POKEX,71:GOTO50
120 FORA=1064TO2023:IFPEEK(A)=ITHENPRINT"OH NO!":END
130 NEXT:GOTO40
```


★ぼくがこれを読んでいるころ，きっと作新学院の合格通知がくることだろう。(茨城県猿島郡・らりぱっぱTSY 15才)……【影：全国の受験生諸君，ご苦労さま。ゆっくり休んでくれたまえ。来年の受験生諸君もがんばれよ!!】

MSX/MSX2用

青空大相撲（あおぞらおおずもう）

協賛：MSXメーカー各社

エントリーコードMS① 山下 修



はじめに

さあ，明日から多相撲がはじまります。しかし，いつも体育館でやっているから，たまには屋外でやりましょう。

ゲームのしかた

まず，自分の名前を入力してください。そのつぎに，速さを入力してください。はじめは1がいいでしょう。すると，土俵が描かれ，自分（左）と相手（右）が近づいてきて勝負がはじまります。

使用キー

→キー…寄り

このキーを押すと，自分が1歩か2歩前へ進みます。そのまま相手を土俵外にだすと「寄りきり」の勝ちになります。

←キー…引き

自分が少しうしろにさがって，自分と相手のあいだにできたすき間に相手をはわせます。自分がうしろにさがったときに，土俵からでてしまうと「おしだし」の負けになります。案外決まる技ですが，決まらなかった場合は，そのすき間を相手につめ寄られ不利になります。決まれば「引きおとし」の勝ちです。

※この技をかけたとき，ある状態になると「引きおとし」が無条件で決まります。

↓キー…投げ

これも相手をはわせる技ですが，ちがう点は自分はうしろにさがりません。土俵ぎわでは便利ですが，決まる確率は低いです。失敗すると寄られ，不利になります。

以上の技は相手も使ってきますが，相手は使えない技があと三つあります。探してみてください（プログラムを見れば…）。

なお，相手にも性格があって，よく使う技，あまり使わない技があります。相手によって戦法を変えてみるのもおもしろいですよ。

画面の説明

一番左上は自分の番付けです。「まえ」というのは前頭のことで，そのつぎの数字は枚数です。番付けは前頭から横綱まであります。

中央の一番上は日数です。一場所15日です。

番付けの下は自分のしこ名で，右のは相手の名前です。その間のコロンではさまれた数字は，その力士との通算の対戦成績です。

一番下の左は星取り表です。勝てば白星，負ければ黒星が付きます。

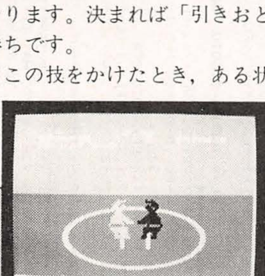
その右は通算の勝率です。ひと勝負終わると，決まり手と勝った力士，今日までの成績がでます。

《第1表》主な変数

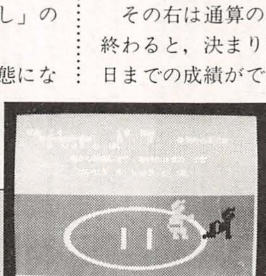
変数	内容
NA$	力士の名前
HA	すもうの速さ
AI	相手力士の番号
HK	これがRND(1)より小さいと，引きおとしが決まる
NG	これがRND(1)より小さいと，うわて投げが決まる
X(0)	自分のX座標
X(1)	相手のX座標
PL	0なら自分，1なら相手の攻撃
ST	STICK(0)
XO	自分，相手の進む長さ
A	勝ったら0，負けたら1
KA	白星の数
KK	通算の白星の数
MA	黒星の数
MM	通算の黒星の数
TI(,)	対戦成績
KI$	決まり手
YU	優勝したら＋1，それ以外0
MK	負け越したら＋1，それ以外0
BA$(BA)	番付け
MI	前頭の枚数

P. S.

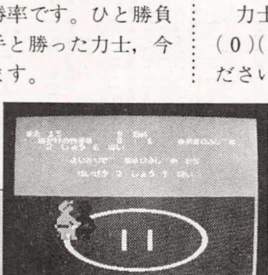
力士の色を変えたい人は，40行のC(0)(自分)，C(1)(相手)を変えてください。



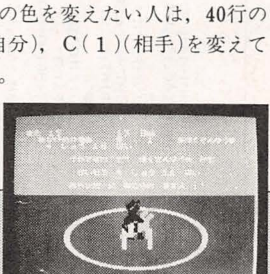
《写真1》見合って！ 待ったなし!!



《写真2》おくりだしで影の山の勝ち！



《写真3》寄り切りで旭富士の勝ち！



《写真4》千秋楽が終わるとメッセージがでます

★ぼくはナイコンです。それで，OFに載ればお父さんが，すきなパソコンを買ってやる，と言ったので載せてくれ～！（栃木県足利市・田野知暁11才）……【影：まったく！魂胆（こんたん）が見えすいてるぞ!!】

はじめの速さの入力のところで，0では速すぎる，1では遅すぎるという人は，0.5や0.68などと入力してください。

最近，ＭＳＸはレベルがあがってきましたね。ですけど，なんだ！　こんなゲーム!!　なんて言わずに打ち込んでください。長い行もあれば短い行もある無茶苦茶なプログラムですが…。

◆　◆　◆

青空大相撲のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '● おおそ゛ら おおす゛もう ●
30 '●●●●●●●●●●●●●●●●●
40 SCREEN1,,0:XX(0)=1:XX(1)=-1:MI=14:C(0)=4:C(1)=1
50 DIM NA$(15),TI(1,15),CH(15),QQ(15),PP(15):OSAMU=RND(-TIME)
60 '●●●● OPENING ●●●●
70 PRINT"        おおそ゛ら 大す゛もう":PRINT:PRINT
80 PRINT" かな で゛ こたえて":PRINT:PRINT"あなた の なまえ"
90 INPUT" おしえて";NA$(0):PRINT:PRINT:PRINT
100 NA$(0)=LEFT$(NA$(0),2)+"のやま"
110 PRINT" すうじ゛ で゛ こたえて":PRINT:PRINT"あなた の すもう の タイフ゜"
120 PRINT" おしえて  0── はやい すもう":PRINT"          1── なみの はやさ"
130 INPUT"          2── おそい すもう  ";HA:HA=HA*100
140 '●●●● SCREEN ●●●●
150 COLOR 15,4,4:SCREEN 2,3:OPEN "GRP:" AS #1:GOSUB 990
160 LINE(0,80)-(252,183),6,BF
170 LINE(0,183)-(252,191),15,BF:PSET(10,184),15:COLOR 1:PRINT#1,"ほしとりひょう":COLOR
15
180 CIRCLE(125,132),75,11,,,.5:CIRCLE(125,132),70,11,,,.5:PAINT(52,125),11
190 FOR I=110 TO 137 STEP 27:LINE(I,120)-STEP(3,24),15,BF:NEXT
200 PSET(96,0),4:PRINT#1,KA+MA+1;"Bめ":PSET(24,8),4:PRINT#1,"●"+NA$(0)+"●"
210 PSET(24,16),4:PRINT#1,KA;"しょう":MA;"はい"
220 AI=INT(RND(1)*15)+1:IF CH(AI) THEN 220 ELSE CH(AI)=1
230 PSET(96,8),4:PRINT#1,TI(0,AI);":";TI(1,AI)
240 PSET(168,8),4:PRINT#1,"●"+NA$(AI)+"●"
250 PSET(10,0),4:PRINT#1,BA$(BA);:IF BA=0 THEN PRINT#1,MI
260 '●●●● はっけよい ! ●●●●
270 X(0)=72:X(1)=148:FOR I=0 TO 3:X(0)=X(0)+8:X(1)=X(1)-8
280 PUTSPRITE 0,(X(0),68),C(0),0:PUTSPRITE 1,(X(1),68),C(1),1:PUTSPRITE 2,(X(0),
100),C(0),2:PUTSPRITE 3,(X(1),100),C(1),3
290 FOR J=0 TO 500:NEXT:NEXT
300 '●●●● MAIN ●●●●
310 HK=RND(1)-.2:NG=HK-.3:FOR I=0 TO HA:NEXT:PL=1-PL:IF PL THEN 340
320 IF INKEY$=CHR$(10) THEN 620
330 ST=STICK(0):ON ST+1 GOTO 310,550,650,360,310,490,310,400,310
340 IF RND(1)<.1+PP(AI)/10 THEN 400 ELSE IF RND(1)>.9-QQ(AI)/10 THEN 490
350 '●●●● よりきり ●●●●
360 XO=((RND(1)<.7)+2)*4:X(0)=X(0)+XO*XX(PL):X(1)=X(1)+XO*XX(PL)
370 PUTSPRITE 0,(X(0),68),C(0),0:PUTSPRITE 1,(X(1),68),C(1),1:PUTSPRITE 2,(X(0),
100),C(0),2:PUTSPRITE 3,(X(1),100),C(1),3
380 IF X(0)<41 THEN A=1:KI$="よりきり":GOTO 750 ELSE IF X(1)>177 THEN A=0:KI$="よりきり"
:GOTO 750 ELSE 310
390 '●●●● ひきおとし ●●●●
400 PUTSPRITE PL,(X(PL)-24*XX(PL),68),C(PL),PL:PUTSPRITE 1-PL,(X(1-PL)-9*XX(PL),
68),C(1-PL),1-PL:PUTSPRITE 2+PL,(X(PL)-24*XX(PL),100),C(PL),2+PL:PUTSPRITE 3-PL,
(X(1-PL),100),C(1-PL),5-PL
410 X(PL)=X(PL)-24*XX(PL)
420 IF X(0)<41 THEN A=1:KI$="あしだ゛し":GOTO 750 ELSE IF X(1)>177 THEN A=0:KI$="あしだ゛
し":GOTO 750
430 IF X(0)=44 OR X(1)=176 THEN 460
440 FOR I=0 TO HA:NEXT:IF RND(1)<HK THEN 460
450 X(1-PL)=X(1-PL)-24*XX(PL):GOTO 370
460 PUTSPRITE 1-PL,(X(1-PL)+15*(-XX(PL)),78),C(1-PL),1-PL:PUTSPRITE 3-PL,(X(1-PL
),100),C(1-PL),7-PL
470 KI$="ひきおとし":IF PL=0 THEN A=0:GOTO 750 ELSE A=1:GOTO 750
480 '●●●● うわてなけ゛ ●●●●
490 X(1-PL)=X(PL):PUTSPRITE 1-PL,(X(1-PL)-9*XX(PL),68),C(1-PL),1-PL:PUTSPRITE 3-
PL,(X(1-PL),100),C(1-PL),5-PL:FOR I=0 TO HA:NEXT
500 IF RND(1)<NG THEN 520
510 X(PL)=X(1-PL)-12*XX(PL):GOTO 370
520 PUTSPRITE PL,(X(PL),68),C(PL),1-PL:PUTSPRITE 1-PL,(X(1-PL)-15*XX(PL),78),C(1
-PL),1-PL:PUTSPRITE PL+2,(X(PL),100),C(PL),3-PL:PUTSPRITE 3-PL,(X(1-PL),100),C(1
-PL),7-PL
530 KI$="うわてなけ゛":IF PL=1 THEN A=1:GOTO 750 ELSE A=0:GOTO 750
540 '●●●● ??? ●●●●
550 PUTSPRITE 1,(X(1),63),C(1),1:PUTSPRITE 3,(X(1),95),C(1),3
560 IF RND(1)<.6 THEN FOR I=0 TO HA:NEXT:GOTO 370
570 RR=INT(RND(1)*5)+3:FOR J=0 TO RR:X(0)=X(0)+4:X(1)=X(1)+4
580 PUTSPRITE 0,(X(0),68),C(0),0:PUTSPRITE 1,(X(1),63),C(1),1:PUTSPRITE 2,(X(0),
100),C(0),2:PUTSPRITE 3,(X(1),95),C(1),3
590 IF X(1)>177 THEN 610
600 FOR I=0 TO HA:NEXT:NEXT:GOTO 370
610 PUT SPRITE 1,(X(1),68),C(1),1:PUT SPRITE 3,(X(1),100),C(1),3:KI$="つりだ゛し":A=0
:GOTO 750
620 PUTSPRITE 2,(X(0),100),C(0),8:FOR I=X(1) TO 182 STEP 4
630 PUTSPRITE 1,(I,68),C(1),1:PUTSPRITE 3,(I,100),C(1),3:NEXT
640 KI$="つきだ゛し":A=0:GOTO 750
650 X(1)=X(1)+8:PUTSPRITE 1,(X(1),68),C(1),0:PUTSPRITE 2,(X(0),100),C(0),8:PUTSP
RITE 3,(X(1),100),C(1),2
660 IF RND(1)<.5 THEN FOR I=0 TO HA:NEXT:X(1)=X(1)-8:GOTO 370
670 RR=INT(RND(1)*4)+1:FOR J=0 TO RR:X(1)=X(1)+4:X(0)=X(0)+4
680 PUTSPRITE 0,(X(0),68),C(0),0:PUTSPRITE 1,(X(1),68),C(1),0:PUTSPRITE 2,(X(0),
100),C(0),8:PUTSPRITE 3,(X(1),100),C(1),2
690 IF X(1)>174 THEN 710
700 FOR I=0 TO HA:NEXT:NEXT:X(1)=X(1)-8:GOTO 370
710 PUTSPRITE 1,(X(1)+27,68),C(1),0:PUTSPRITE 3,(X(1)+18,100),C(1),4
720 FOR I=0 TO HA:NEXT:PUTSPRITE 1,(X(1)+35,78),C(1),0:PUTSPRITE 3,(X(1)+20,100)
,C(1),6
730 KI$="おくりたおし":A=0
740 '●●●● しょうぶ゛ あり ●●●●
750 IF A THEN NA=AI:MA=MA+1:MM=MM+1:PLAY"L6404BAGFEDCCC" ELSE NA=0:KA=KA+1:KK=KK
+1:PLAY"L6405CDEDEFGAB06CC"
760 PSET(56,32),4:PRINT#1,KI$+"で゛ "+NA$(NA)+"の かち":TI(A,AI)=TI(A,AI)+1
770 PSET(64,48),4:PRINT#1,"せいせき";KA;"しょう";MA;"はい"
780 PSET(64+(KA+MA)*8,184),15:COLOR 1:PRINT#1,CHR$(132+A):LINE(200,184)-(252,191
),15,BF
790 PSET(200,184),15:PRINT#1,LEFT$(STR$(KK/(KK+MM)),5):COLOR 15:IF KA+MA<>15 THE
N 970
800 '●●●● ひとば゛しょ おわる ●●●●
810 IF KA>INT(RND(1)*4)+11 THEN M$="やりました!!! ゆうしょう で゛す":YU=YU+1:MK=0:GOTO 850
820 IF KA>9  THEN M$="さすが゛! りっぱ゜な せいせき で゛す":YU=0:MK=0:GOTO 850
830 IF KA>7  THEN M$="かちこせれば゛ よい と おもいます":YU=0:MK=0:GOTO 850
840 IF KA>5  THEN M$="もう すこし! こんど゛は が゛んば゛れ":YU=0:MK=MK+1 ELSE M$="おやかた に おこられ ます
よ !!":YU=0:MK=MK+1
850 PSET(56,64),4:PRINT#1,M$:FOR I=1 TO 15:CH(I)=0:NEXT
860 IF BA=4 THEN 950
870 IF BA=3 AND YU>1 THEN BA=4:GOTO 950
880 IF BA=3 AND MK=2 THEN BA=2:GOTO 950 ELSE IF BA=3 THEN 950
890 IF BA=2 AND KA>11 THEN BA=3:GOTO 950
900 IF BA=2 AND MA>9 THEN BA=0:MI=MA-7:GOTO 950
910 IF BA=2 AND MA>7 THEN BA=1 ELSE IF BA=2 THEN 950
920 IF BA=1 AND KA<MA THEN BA=0:MI=MA-7:GOTO 950
930 IF BA=0 AND KA-MI>7 THEN BA=2:GOTO 950
940 MI=MI-KA+MA:IF MI<1 THEN BA=BA+1:MI=0 ELSE IF MI>15 THEN MI=15
950 KA=0:MA=0
960 PLAY"O4L16V10EFGEDEFDC.E.G.E.C.":FOR I=0 TO 2000:NEXT:LINE(66,184)-(192,191)
,15,BF
970 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LINE(0,0)-(252,79),4,BF:GOTO 200
980 '●●●● READ DATA ●●●●
990 FOR J=0 TO 8:S$="":READ A$
1000 FOR I=1 TO 64 STEP 2:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I,2))):NEXT
1010 SPRITE$(J)=S$:NEXT
1020 FOR I=1 TO 15:READ NA$(I),QQ(I),PP(I):NEXT
1030 FOR I=0 TO 4:READ BA$(I):NEXT:RETURN
1040 '●●●● DATA ●●●●
1050 DATA 00000000000000002070E1E1D1B0F07000000000000000040C00080C0C08000
1060 DATA 0000000000000000203000103030100000000000000000040E07078B8D8F0E0
1070 DATA 0F0F1F3F3F3F3F40403F3F1F0C0C0E0E0030C0E0F07CBC8080E0E0E0E0607070
1080 DATA 000103070F3E3D0101070707070 60E0EF0F0F8FCFCFCFC0202FCFCF880307070
1090 DATA 00000107090 80C1E1F1F0F070F7F7F6078FCFEFEFEFE7E3626E787000000000
1100 DATA 1E3F7F7F7F7F7E6C64E7E1000000000000080E090103078F8F8F0E0E0FEFE06
1110 DATA 00000000001060E0E0E0E0E3FFEFEC000000000008E7E7E7E7E7E6686060707
1120 DATA 000000000717E7E7E7E7E666160E0E00000000000806070707070 70FC7F7F03
1130 DATA 0F0F1F3F3F3F3F40403F3F1F0C0C0E0E0036FEFE008080800E0E0E0E0607070
1140 DATA ちよのふじ゛,1,-.5,たかのさと,0,-.5,ほくてんゆう,2,.5,おおのくに,.5,-.5,わかしまず゛,1.5,.5
1150 DATA おさしお,-.9,-.5," きたお ",1.5,.5,こにしき,-.5,-.5," ほし ",0,1,あさひふじ゛,1,0
1160 DATA " てらお ",-.5,0,ことかせ゛,-.9,-.9,て゛わのはな,1,1,ふじ゛のかわ,1,0,ことが゛うめ,-.5,2.5
1170 DATA まえ,こむすび゛,せきわけ,おおせ゛き,よこず゛な
```

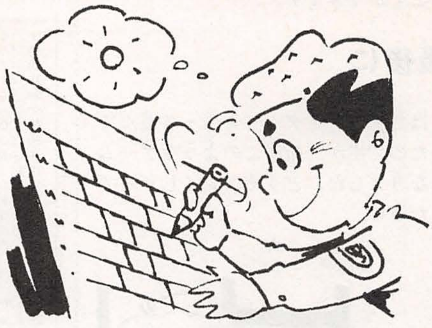
★クイズです!!とかなんとか言っちゃって，２か月も続けて載ろうと考えているやつ。オレは絶対にまねしちゃお!!（埼玉県狭山市・ＨＩＧＥ13才）……【影：前ページと同じ発想だな！編：ＯＦのレベルをあげよう!!】

MSX/MSX2用

MAGNET BALL（マグネットボール）

協賛：MSXメーカー各社

エントリーコードMS② 畠野 剛



内容

アミダくじの上をころがるMAGNET BALLをえんぴつを使ってうまく誘導し，両極どうしをくっつけるゲームです。

遊びかた

タイトル画面でスペース・キーかジョイスティックのトリガボタン1のどちらかを押すと，ボールのスピードを聞いてきます。[1]か[2]（2のほうが速い）を入力してリターン・キーを押してください。ゲームがはじまります。

まず，アミダと，左はしに10個のMAGNET BALLがでます。ボールに書かれたSはS極，NはN極を表しています。

つぎに，右側にS極あるいはN極を持ったMAGNET BALLが出現し，アミダに沿って移動してきます。

このボールを，SならばNに，NならばSに誘導するわけですが，あなたはカーソル・キーとスペース・キーでアミダに線を引いて通路を作ってください。

いくつかのボールをくっつけて，左側のボールが全部同じになると面クリアとなり，左側のボール全部とアミダくじ，そして右側からでてくるボールも変わります。

ボールの動きは，普通のアミダくじを横にしたものと同じですが，ちがう点は，線が十字になっているところをボールが無視してまっすぐ進む点です。

操作方法

カーソル・キーかジョイスティックのどちらかでえんぴつを上下左右に動かします。線を引きたいところにえんぴつを移動させ，スペース・キーかトリガボタン1を押すと線が描けます。

線は，一つのボールを運ぶのに合計10本引くことができます。ですから，もし0本になっても，うまくボールをくっつけることができれば，つぎのボールが出現したときにはまた10本引けることになります。

もし，1回でも同極どうしをくっつけてしまうとゲーム・オーバーです。

落ちついてボールの進むコースを目で追い，線を引く数を少なくすればするほど，簡単に，またスコアも高くす

《第1表》プログラムの説明

行	内容
60〜	初期設定，タイトル表示
100〜	ボールのスピードの入力
140〜	スプライト定義
180〜	アミダ，ボール，ラウンド表示
260〜	ボールスタート
340〜	キーの読み込み
470〜	他の線へ移動
530〜	クリア，ゲーム・オーバー
730〜	サブ・ルーチン
800〜	タイトル表示
1000〜	データ文

《第2表》変数表

変数	内容
SC	スコア
RO	ラウンド
S	STICK用
P$	PLAY用
IX，IY	自分の座標
X，Y	ボールの座標
SP	ボールのスピード
FC	LINEの残り数

CHECKER FLAG

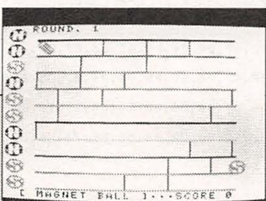
編：アミダくじという身近なものをゲームのアイデアとして取り入れていますが，なかなかよくできていますね。

Dr.D：プログラムもREM文が細かく入れてあり，とても見やすく作ってあるな。

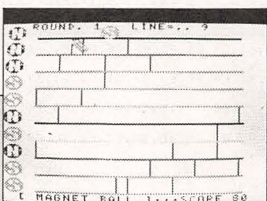
影：この線を引くえんぴつが気に入った。こういうキャラクターも手抜きをせずに作ってあるところもいいですね。

編：ただし，このゲームは，ゲーム中にストップ・キーを使わないことですね。途中で画面を止めながらプレイすると，どこへ進んで，どこに線を引くのかがすぐわかってしまうから。

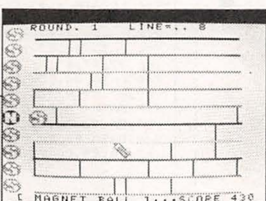
影：どうせなら，楽しく遊ぼう！



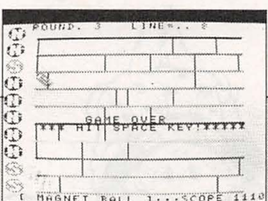
《写真1》どこのN極に誘導するかが問題



《写真2》えんぴつを移動させて線を引きます



《写真3》はいっ！うまく誘導できました



《写真4》1回でも同極どうしをくっつけると……

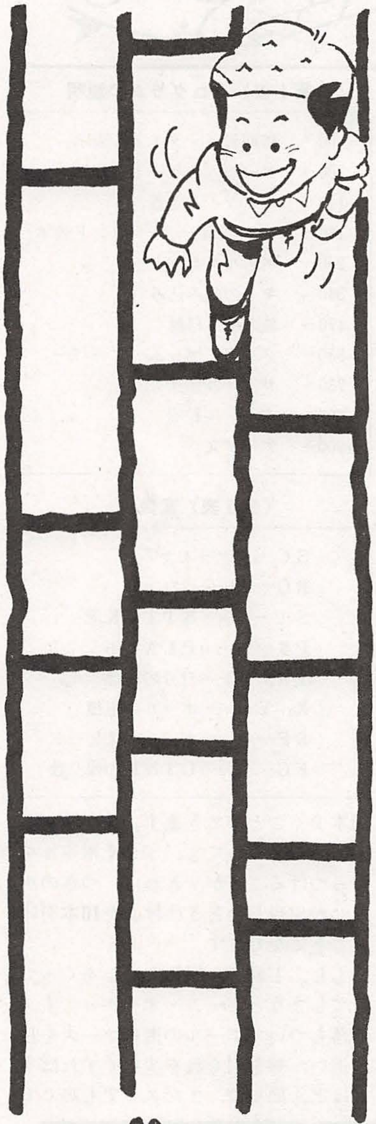
★元旦にサッカーボールをけって「初げりだあ！」と言ったら，父に「ちゃんと流せよ」と言われた。（神奈川県横浜市・1年6組鈴木　茂13才）……【影：どちらにしても，手はちゃんと洗いましょう。】

ることができます。

最後に

はじめはアミダくじをやって遊んでいたのですが，結局このようなゲームになりました。どうぞプレイしてみてください。

★





MAGNET BALLのプログラム・リスト

```
10 '<<<<<<<<<<<<<<<<<<<>>>>>>>>>>>>>>>>>>
20 '<      [MAGNET BALL]                  >
30 '<               By T.H                >
40 '<                   85.12.20          >
50 '<<<<<<<<<<<<<<<<<<<>>>>>>>>>>>>>>>>>>
60 '------------------------------ ｼｮｷ --------------------------------------
70 COLOR 1,15,1:KEY OFF:SCREEN 1:WIDTH 30:DEFINT A-Z:DEFFNM=RND(-TIME)*9+1
80 SC=0:RO=1:BX=5:BY=5:DIM C(11)
90 A$="MAGNET!BALL ":GOSUB 810:'DEMO
100 '---------------------------- SPEED ------------------------------------
110 CLS:LOCATE1,10:INPUT"BALL LEVEL(HIGH-2.ROW-1)";SP
120 IF SP=1 OR SP=2 THEN 130 ELSE 110
130 SCREEN 2,2:OPEN "GRP:" AS #1
140 '----------------------- ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃｰｷﾞ --------------------------------------
150 FOR J=0 TO 3:S$="":FOR I=1 TO 32
160  READ A$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$))
170 NEXT I:SPRITE$(J)=S$:NEXT J
180 '----------------------------- ｱﾐﾀﾞ --------------------------------------
190 P$="O6V13T200L4CECEDFDFEGEGAAGEFDECDDCDEDCDCC"
200 GOSUB 770:X=220:IX=36:IY=18:CA=0:CLS
210 FOR I=1 TO 10:LINE(35,I*18)-(220,I*18-1),I,B:NEXT I
220 FOR J=0 TO 1:FOR I=1 TO 10
230 R=FNM*18+1
240 LINE (I*20+16,R)-(I*20+16,R+15):NEXT I,J:GOSUB 740
250 PSET(30,1),15:PRINT #1,"ROUND.";RO
260 '------------------------------ ﾒｲﾝ --------------------------------------
270 PSET (20,182),15:PRINT #1,"[ MAGNET BALL ]・・・SCORE";SC
280 GOSUB 790:FC=10:FOR X=220 TO 25 STEP -SP
290 PUT SPRITE 0,(X,Y),5+PR,PR
300 I=POINT (X+8,Y+14):J=POINT (X+8,Y+17)
310 IF I=1 AND J=1 THEN 350
320 IF I=1 THEN B=-1:GOTO 490
330 IF J=1 THEN B= 1:GOTO 490
340 '------------------------- LINE&MOVE ------------------------------------
350 SOUND 8,13:SOUND 0,X:PUT SPRITE 1,(IX,IY),3,2
360 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 OR FC=0 THEN 410
370 PUT SPRITE 1,(IX,IY),3,3
380 LINE (IX,IY+1)-(IX,IY+16),1:FC=FC-1
390 LINE (184,1)-(192,7),15,BF
400 PSET (120,1),15:PRINT #1,"LINE=..";FC
410 S=STICK(0)+STICK(1):IF S=0 THEN 520
420 IF S=1 THEN IY=IY-18:IF IY<18 THEN IY=18
430 IF S=3 THEN IX=IX+10:IF IX>216 THEN IX=216
440 IF S=5 THEN IY=IY+18:IF IY>162 THEN IY=162
450 IF S=7 THEN IX=IX-10:IF IX<36 THEN IX=36
460 GOTO 520
470 '------------------------------ ｲﾄﾞｳ -------------------------------------
480 PUT SPRITE 1,(IX,IY),3,1
490 FOR F=1 TO 18:Y=Y+B
500  PUT SPRITE 0,(X,Y),5+PR,PR
510 SOUND 8,15:SOUND 0,50-F:NEXT F
520 NEXT X
530 '-------------- CLEAR,G.OVER/ﾊﾝﾀﾞﾝ ---------------------------------------
540 D=INT(Y/18)+2:IF C(D)=PR THEN 670
550 FOR I=25 TO 8 STEP -1
560 PUT SPRITE 0,(I,Y),5+PR,PR
570 BEEP:NEXT I
580 C(D)=PR:PUT SPRITE D,(8,Y),5+PR,PR
590 LINE (208,189)-(240,181),15,BF
600 LINE (120,1)-(192,7),15,BF
610 PUT SPRITE 0,(-16,0):SC=SC+FC*10
620 '---------------------------- CLEAR -------------------------------------
630 FOR I=1 TO 11:G=G+C(I):NEXT I
640 IF G>0 AND G<10 THEN G=0:GOTO 260
650 P$="O7V13L8CDEFGDEFGACEGDFAGFEDCDC":RO=RO+1:G=0:GOTO 200
660 '------------------------- GAME OVER ------------------------------------
670 PSET (80,100),15:PRINT #1,"GAME OVER                     *** HIT SPACE KEY!****
*"
680 IF X<0 OR X>240 THEN BX=-BX
690 IF Y<0 OR Y>170 THEN BY=-BY
700 X=X+BX:Y=Y+BY:SOUND 8,13:SOUND 0,Y+10
710 PUT SPRITE 0,(X,Y),1,PR
720 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN CLS:SC=0:RO=1:G=0:GOTO 190 ELSE 680
730 '-------------------------- ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ -------------------------------------
740 FOR I=2 TO 11:FY=(I*18)-34:PR=RND(-TIME)*2
750 IF FNM>5 THEN C(I)=0:CC=5 ELSE C(I)=1:CC=6
760 PUT SPRITE I,(8,FY),CC,C(I):NEXT:RETURN
770 PLAY"XP$;","R16XP$;","R8XP$;"
780 IF PLAY(0) THEN 780 ELSE BEEP:RETURN
790 Y=FNM*18-16:RETURN
800 '----------------------------- DEMO -------------------------------------
810 FOR I=1 TO 12:B=ASC(MID$(A$,I,1))*8:SOUND 8,13:SOUND 0,100+I*8
820 FOR A=B TO B+7:K$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VPEEK(A)),8)
830  FOR C=1 TO 5:M$=MID$(K$,C,1)
840   IF M$="1" THEN Z$="●●BBB"ELSE Z$=STRING$(5," ")
850  S$=S$+Z$:Z$="":NEXT C
860  FOR L=2 TO 3:LOCATE L,23:PRINT S$:NEXT L:S$=""
870  FOR J=0 TO 10
880  IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN BEEP:COLOR 1:RETURN
890 NEXT J,A:COLOR RND(1)*13+2:NEXT I:COLOR 1:BEEP
900 LOCATE 8,10:PRINT"[MAGNET BALL]"
910 LOCATE 6,12:PRINT" By T.H [85.12.20]":P$="O4V13T200L4GGL8FEDL4CCL8DEFL4CGECC
":GOSUB 770:GOTO 810
920 '----------------------------- DATA -------------------------------------
930 DATA 00,07,1F,30,61,E1,E1,F0,FE,BF,BF,E1,61,30,1F,07,00,E0,F8,0C,86,87,FD,7D
,0F,87,87,87,86,0C,F8,E0
940 DATA 00,07,1F,21,61,E0,E0,E0,E0,A1,A1,E1,61,21,1F,07,00,E0,F8,84,86,87,85,85
,07,07,07,07,86,84,F8,E0
950 DATA FC,E6,C7,8B,9D,EE,77,3B,1D,0E,07,03,01,00,00,00,00,00,00,80,C0,E0,70,A8
,D4,EA,76,BE,DC,F8,70,00
960 DATA 00,00,00,01,02,07,0E,1D,3B,77,EE,9D,8B,C7,E6,FC,00,70,B8,5C,BE,76,EE,DC
,B8,70,E0,C0,80,00,00,00
```

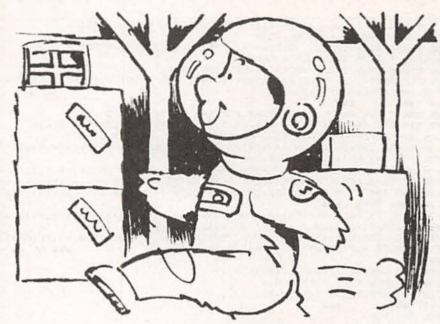

★編さんの初夢：竜がカゲを踏みつけて，天に昇っていく。そして，あとにヤクルトのビンが…。(兵庫県芦屋市・トラにまみれたリュウ13才)……【編：トラはすでに竜に飲み込まれているのでした。残念ながら…。】

MSX/MSX2用

ボクソン-チュウメイ

協賛：MSXメーカー各社

エントリーコードMS③　伊藤　泰治



こじつけストーリー

2035年。なぜか俺は生きている。なぜなら偶然，核シェルター点検中のできごとだったから……。

俺が完成直後のシェルター点検中，警報ベルが鳴った。なんだ！ 入口がふさがった。なんてこった，一般人はここへは入れない。一応，俺はシェルターを作動させ，食料庫などを見回った。そのとき，巨大な震動が大地をおそった。警報が止まった。そう，地球は核の炎につつまれたのだ！ 俺は全身の血が抜けたように冷たくなっていた。当然，俺ひとりだから，1か月はここからでられない。でても食料は放射能に汚染されているはずだ。

俺はせまり来る死の恐怖に，友人，親類，両親，恋人を失ったことさえも忘れていた。

そのとき，1冊のバインダが棚の上に。失望の俺はなにげなく，それを見てハッとして我に返った。こ，これは！ どうやらシェルターには18のチュウメイ(戦闘メカ)の格納庫があるらしい。

そこには放射能処理装置の一部が2個ずつある。それをすべて集めれば…。

俺はスーパーメカ・ボクソンーチュウメイに乗り込んだ！

遊びかた

ピンク色のボクソンをカーソル・キーで上下左右に動かし，2個ある顔のマークをくっつける思考型ゲームです。

この顔のマークや緑色のチュウメイは，1回押すと何かにぶつかるまですっとんで行き，ぶつかると火花が散ります。しつこく追いかけてくる敵は，この火花に触れるとショートして動かなくなります。

なかなかスピードがあっておもしろいですよ。18面まであり，なれればノーミスで全面クリアもできるでしょう。

自機はクリアごとに一つ増えます。

最後に

ちょっとくふうすれば，簡単にクリアできる面もたくさんあります。

サウンドとデモには力を入れましたが，BGMに失敗してしまいました。

なお，85年6月号の鈴木一輝氏による「GREEN　HAT」を参考にさせていただきました。

それから，キャラクターを考えてくれた，センスのある木村忠明（ボクソン・チュウメイ）君，ほんとうに，ありがとう！

《第1表》プログラムの説明

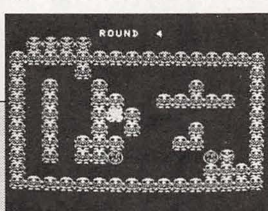
行	内容
10～　60	初期設定
70～ 150	キャラクター定義
160～ 220	タイトル
230～ 350	スタート準備
360～ 410	メイン
420～ 540	ボクソンの動き
550～ 650	チュウメイの動き
660～ 700	顔（ターゲット）
710～ 780	火花の動き
790～ 880	敵の動き
890～ 920	ショート
930～ 970	やられた処理
980～1020	ゲーム・オーバー
1030～1070	クリア
1080～1130	画面表示
1140～1160	リード
1170～1230	キャラクター・データ 1180と1190はスプライト・データ
1240～1420	面データ
1430～1580	最終面クリア
1590～1630	デモ

CHECKER FLAG

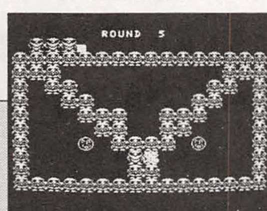
編：ウワ！　このキャラクターかわいいですね。
影：(ひさしぶりの出番)バインダだからバンダイなんちゃって！
一同：しら――。
Dr.D：キャラクタが多くてもデータを16進数で作っているので，それほど多く感じないだろう。
編：そうですね。ところで最近パズルゲームが多すぎませんか。
影：そうそう多すぎる。
一同：しら――。



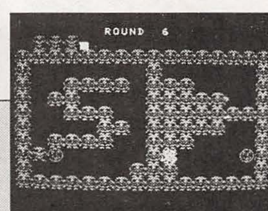
《写真1》ボクソンーチュウメイのデモ画面



《写真2》左に押すと面クリア



《写真3》このような面はまず逃げること



《写真4》この面あたりからは，よく考えて！

★Dr.の頭は，何ワットですか？ちなみに，つぐ美さんの電話番号は？(兵庫県宝塚市・ドン12才)……【Dr.D：ソー　ワット(So what　?＝それがどうした)。つぐ美：ソー　ワット(〃＝さて，どうしましょう)。】

```
 10 DIM A$(22):COLOR 15,0,0:SCREEN2,2,0:OPEN"GRP:"AS1
20 DC=1:DD=8:CD=6:GOSUB 1590
30 PSET(40,50):COLOR 15:PRINT#1,"ﾁｷｭｳﾉ ｶｸ ﾉ ﾎﾉｵﾆ ﾂﾂﾏﾚﾀ"
40 FOR I=1 TO 4000:NEXT:SCREEN 1
50 COLOR 15,1,1:CLS:WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z
60 DEF FNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):DEF FNB(OX,OY)=VPEEK(6144+OX+OY*32):DEF FNQ(T
X,TY)=VPEEK(6144+TX+TY*32)
70 '●●●      ●●●
80 S$="":FOR H=1 TO 4:READ A$:FOR I=1 TO 16 STEP 2
90 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+(MID$(A$,I,2)))):NEXTI,H:SPRITE$(1)=S$
100 S$="":FOR H=2 TO 5:READ A$:FOR I=1 TO 16 STEP 2
110 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+(MID$(A$,I,2)))):NEXTI:SPRITE$(H)=S$:S$="":NEXT H
120 FOR J=1 TO 12:READN,A$:U=0
130 FOR I=1 TO 16 STEP 2:VPOKE &H0+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):U=U+1:NEXT:NEXT
140 VPOKE BASE(6)+4,&H31:VPOKE BASE(6)+12,&HA1:VPOKE BASE(6)+16,&HD1
150 FOR I=1 TO 4:READA$,B$:C$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
160 '●●● ﾀｲﾄﾙ  ●●●
170 PLAY "t16014o4m12000s0e2d8.d16d4c1g8.g16g8.G16f8.f16f8.f16eee2","t16014o5m12
000s0e2D8.D16D4c1c8.c16c8.c16d8.d16e8.e16fff2"
180 CLS:LOCATE 7,17:PRINT"PUSH (SPACE) KEY !":LOCATE 8,14:PRINT"! ﾎﾞｸｿﾝ ﾁｭｳﾒｲ !"
190 LOCATE 0,7:PRINT"      #$    ab    ♣♥                ●●● %& ●● cd ●● ♠♦ ●●
●●●"
200 PUT SPRITE 1,(24*8,7*8-1),7,1
210 IF INKEY$<>" " THEN 210
220 PUT SPRITE 1,(24*8,7*8-1),7,0
230 '●●●      ●●●
240 G=2:RU=1
250 GOSUB 1140
260 PLAY"T110M4500S005L8FFC16F.C16FC16FF16CDDR1604A8.05D8.","T110M4500S003L8FF04
F.03F16R16FF1604L16FCR1603FA8AS02A8.03A8."
270 CLS:GOSUB 1080:TJ=0:TU=0:Z=1
280 LOCATE X,Y:PRINTC$(4):LOCATE KX(1),KY(1):PRINTC$(3):LOCATE KX(2),KY(2):PRINT
C$(3)
290 PUT SPRITE 1,(TX*8,TY*8-1),7,1
300 LOCATE11,0:PRINT"ROUND ";RU
310 FOR I=1 TO 500:NEXT
320 IF G=0 THEN GOTO 350
330 FOR I=2 TO G*2 STEP 2:PLAY"M300S0T255L6405C06C","M300S0T255L6404C05D"
340 LOCATE I,1:PRINTC$(4);:FORJ=1TO200:NEXT:NE)T
350 ON SPRITE GOSUB 900:SPRITE ON
360 '●●● ﾒｲﾝ  ●●●
370 GOSUB 420:GOSUB 790
380 IF X=TX AND Y=TY THEN Z=2
390 IF INKEY$=CHR$(13) THEN Z=2 ELSE K$=INKEY$
400 ON Z GOTO 410,930,1030
410 TJ=TJ+1:GOTO 370
420 '●●● ﾎﾞｸｿﾝ ●●●
430 S=STICK(0):IF S=0 THEN GOTO 540
440 ON S GOTO 450,540,460,540,470,540,480,540
450 XX=0::YY=-2:GOTO 490
460 XX=2:YY=0:GOTO 490
470 XX=0:YY=2:GOTO 490
480 XX=-2:YY=0
490 IF X+XX<2 OR X+XX>28 ORY+YY<5 OR Y+YY>20 THEN RETURN
500 IF FNP(X+XX,Y+YY)=35 THEN K=1:GOSUB 550
510 IF FNP(X+XX,Y+YY)=97 THEN K=2:GOSUB 550
520 LOCATE X,Y:PRINTC$(2):X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATE X,Y:PRINTC$(4)
530 RETURN
540 FOR I=1 TO 120:NEXT:RETURN
550 '●●● ﾁｭｳﾒｲ ●●●
560 ON S GOTO 570,650,580,650,590,650,600,650
570 MK=1:BX=0:BY=-2:GOTO 610
580 MK=2:BX=2:BY=0:GOTO 610
590 MK=1:BX=0:BY=2:GOTO 610
600 MK=2:BX=-2:BY=0
610 OX=X+XX:OY=Y+YY
620 IF K=2 THEN 660
630 IF FNB(OX+BX,OY+BY)<>32 THEN GOSUB 710:RETURN 530
640 IF OX+BX=TX AND OY+BY=TY THEN GOSUB 710:RETURN 530
650 LOCATE OX,OY:PRINTC$(2):OX=OX+BX:OY=OY+BY:LOCATE OX,OY:PRINTC$(1):GOTO 630
660 '●●● ｶｵ    ●●●
670 IF FNB(OX+BX,OY+BY)=97 THEN LOCATE OX,OY:PRINTC$(2):Z=3:RETURN 530
680 IF FNB(OX+BX,OY+BY)<>32 THEN GOSUB 710:RETURN 530
690 IF OX+BX=TX AND OY+BY=TY THEN GOSUB 710:RETURN 530
700 LOCATE OX,OY:PRINTC$(2):OX=OX+BX:OY=OY+BY:LOCATE OX,OY:PRINTC$(3):GOTO 670
710 '●●● ﾋﾊﾞﾅ  ●●●
720 PLAY"T128L4M5000S001G","T128L4M5000S006D"."T128L4M5000S208G"
730 IF MK=1 THEN GOTO 740 ELSE GOTO 760
740 IF S=1 THEN MT=-5 ELSE MT=12
750 FOR H=2 TO 6:FOR I=1 TO 3:PUT SPRITE 2,(OX*8+MM+12,OY*8+MT),11,H:PUT SPRITE
3,(OX*8-MM-6,OY*8+MT),11,H:MM=MM+1:NEXT:NEXT:GOTO 780
760 IF S=7 THEN MT=-5ELSE MT=12
770 FOR H=2 TO 6:FOR I=1 TO 3:PUT SPRITE 2,(OX*8+MT,OY*8+MM+13),11,H:PUT SPRITE
3,(OX*8+MT,OY*8-MM-7),11,H:MM=MM+1:NEXT:NEXT:GOTO 780
780 MM=0:RETURN
790 '●●●  ﾃｷ   ●●●
800 IF TU=1 THEN RETURN
810 IF TJ<>2THEN RETURN
820 IF X<TX THEN UX=-2ELSEIF X>TX THEN UX=2 ELSE GOTO 840
830 IF FNQ(TX+UX,TY)=35 OR FNQ(TX+UX,TY)=97 THEN UX=0:GOTO 840ELSE GOTO 860
840 IF Y<TY THEN UY=-2ELSEIF Y>TY THEN UY=2
850 IF FNQ(TX,TY+UY)=35 OR FNQ(TX,TY+UY)=97 THEN UY=0:GOTO 880ELSE GOTO 860
860 TX=TX+UX:TY=TY+UY
870 PUT SPRITE 1,(TX*8,TY*8-1),7,1
880 TJ=0:UX=0:UY=0:RETURN
890 '●●● ｼｮｰﾄ  ●●●
900 SPRITE OFF:TU=1
910 PLAY"t255m7000s0o5l16gdgdgdgd1","t255o5s0l16efefefef1"
920 FOR I=1 TO 3:FOR C=1 TO 15:PUT SPRITE 1,(TX*8,TY*8-1),C,1:NEXT:NEXT:RETURN
930 '●●● ﾂｶﾏｯﾀ!●●●
940 PLAY"t225o5m6000s0g8.o6d16o5b8.g16o6d8.o5b16g8.e16e-2d2","T22505M6000S0L405D
04BGEC16C203A2":G=G-1
950 FOR I=1 TO 160:VPOKE BASE(6)+16,&HB6:VPOKE BASE(6)+16,&HD1:NEXT:LOCATE X,Y:P
RINTC$(2):FOR I=1TO 1000:NEXT
960 FOR I=0 TO 32:A$=INKEY$:NEXT
970 IF G=-1 THEN GOTO 980 ELSEPUT SPRITE1,(TX,TY),7,0:GOTO 270
980 '●●●GAME OV●●●
990 PLAY"M7000S0T22005L8F+GG04F+GG03F+GG04GABC5C4.M30000O5c4o4f1","M7000S0T22005
L8B06CC04B05CC03B04CC05CDEF4.M30000o5b-4a1"
1000 S$="              ":FOR I=10 TO 16:LOCATE 10,I:PRINTS$;:NEXT
1010 LOCATE 11,12:PRINT"GAME OVER !";:LOCATE 12,14:PRINT"PUSH (S) !";
1020 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN RESTORE 1250:GOTO 160 ELSE GOTO 1020
1030 '●●● ｸﾘｱ   ●●●
1040 IF RU=18 THEN 1430
1050 PLAY "m20000s2t150o5g16a16f8e8c8e2","M15000s2t150o5e4c8o4g8o5c2","M20000s2t
150o5co4g8e8g2"
1060 FOR I=0 TO 200:VPOKE BASE(6)+4,&HB1:VPOKE BASE(6)+4,&H31:NEXT:G=G+1:RU=RU+1
1070 PUT SPRITE 1,(0,0),0,0:GOTO 250
1080 '●●● ｶﾞﾒﾝ  ●●●
1090 FOR I=3 TO 22 STEP 2:LOCATE 0,I
1100 FOR J=1 TO 4:B$=RIGHT$("0000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$(I),J,1))),4)
1110 FOR H=1 TO 4:IF MID$(B$,H,1)="1" THEN PRINTC$(1)+CHR$(30); ELSE PRINTC$(2)+
CHR$(30);
1120 NEXT H,J,I
1130 X=AA:Y=BB:KX(1)=CC:KY(1)=DD:KX(2)=EE:KY(2)=FF:TX=GG:TY=HH:RETURN
1140 '●●● ﾘｰﾄﾞ  ●●●
1150 FOR I=3 TO 22 STEP 2:READ A$(I):NEXT
1160 READ AA,BB,CC,DD,EE,FF,GG,HH:RETURN
1170 '●●●      ●●●
1180 DATA 01665E3E7D837D3E,9E869BACF7C30C3C,00CCF4F87C827CF8,E0DCB66AB69C6078
1190 DATA 0000241818240000,084A18FC3F185210,0842249819244210,000008381C100000
1200 DATA 35,071F3F2123A3DDA2,36,E0F8FC84C4C7BB45,37,551560BECF801E3E,38,AAA8067
DF301787C
1210 DATA 97,010718205C429880,98,00C030087484B282,99,8084884B42211807,100,822212
D4448830C0
1220 DATA 128,079F4F414371BEDF,129,E0FCF282C28E7DFB,130,C7AB6C4F230D1C7C,131,E3D
536F2C4B0383E
1230 DATA #$,%&,"  ","  ",ab,cd,♣♥,♠♦
1240 '●●●      ●●●
1250 DATA FFFF,8009,FA07,C405,FA2B,8025,A025,87FD,F811,FFFF,6,15,6,13,18,5,8,9
1260 DATA FFFF,FFFF,FDFF,FEFF,E07F,E00F,E06F,E00F,E07F,FFFF,12,7,8,17,16,17,14,9
1270 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FDFF,FF07,FC37,E007,E03F,FFFF,12,11,8,17,18,15,16,
13
1280 DATA FFFF,8001,A411,AE7D,A409,A411,AE2B,AD45,8001,FFFF,8,11,12,17,24,13,14,
9
1290 DATA FFFF,E007,B00D,9819,8E71,8661,83C1,8001,8181,FFFF,14,17,8,15,22,15,16,
17
1300 DATA FFFF,8081,9EE1,B0F9,9CFF,86F9,BCE1,8081,81C1,FFFF,2,17,4,17,28,17,18,1
7
1310 DATA FFFF,8001,83C1,8241,86C1,8781,8781,8001,8001,FFFF,14,11,8,7,8,9,16,9
1320 DATA FFFF,8301,8009,9095,BCB9,9491,9491,A4D1,8301,FFFF,12,15,14,15,12,13,14
,13
1330 DATA FFFF,8001,8001,EAA1,C001,9557,C085,8001,81C1,FFFF,12,19,2,13,26,11,20,
19
1340 DATA FFFF,FFFF,E481,C483,E583,F483,F1CF,F3FF,FFFF,FFFF,12,15,10,15,26,11,4,
9
1350 DATA FFFF,8001,B839,A425,A425,A565,A5A5,B93B,8001,FFFF,8,11,24,15,22,9,24,1
1
1360 DATA FFFF,80C1,B8C5,A7C3,BAC5,A2C3,BAC5,82C3,80C5,FFFF,20,13,28,5,26,17,24,
19
1370 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F00F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,10,11,12,11,22,11,8,
11
1380 DATA FFFF,8001,85E1,88A1,9DF1,A8A1,89E1,8C3F,8D17,FFFF,2,11,12,17,26,9,24,9
1390 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,EFE3,E003,FEBF,FFFF,FFFF,FFFF,6,11,10,13,26,13,22,
11
1400 DATA FFFF,E007,C003,8081,C1C3,C143,8081,8001,E007,FFFF,16,19,16,7,16,17,16,
13
1410 DATA FFFF,B94D,B9DD,BA29,B9CD,A141,B899,B859,BB99,FFFF,16,9,8,13,24,13,16,1
3
1420 DATA FFFF,E661,9999,E667,9999,8667,8199,E067,A019,FFFF,2,19,22,5,24,5,28,5
1430 '●●●      ●●●
1440 PUT SPRITE 1,(0,0),0,0
1450 FOR J=0 TO 30:FOR I=0 TO 170 STEP 16:VPOKE BASE(6)+12,I:NEXT I,J
1460 A$="M10300S0T22505L8G4DDG2.DDGFCCFEDCED1.G4DDG2.DDGFCCFAGFAB1."
1470 B$="M10300S0T22504L8B4GGB2.GGBAFFAGGFAM60000G1.M10300B4GGB2.GGBAFFA05C04BA0
5CM60000E1."
1480 C$="M10300S0T225L805D404BB05D2.04BB05DC04BB05CC04BA05C04B1.05D404BB05D2.04B
B05DC04AA05CEDCFG+1."
1490 PLAY A$,B$,C$
1500 C$(2)=C$(4):RESTORE 1580:GOSUB 1140:CLS:GOSUB 1080
1510 FOR N=1 TO 15:FOR I=0 TO 170 STEP 15:VPOKE BASE(6)+4,I:FOR J=1 TO 10:NEXT J
,I,N
1520 FOR N=1 TO 15:FOR I=0 TO 170 STEP 16:VPOKE BASE(6)+4,I:FOR J=1 TO 10:NEXT J
,I,N
1530 DC=7:DD=12:CD=2:SCREEN 2:GOSUB 1590
1540 PSET(90,50):COLOR 15:PRINT#1,"Good by!"
1550 PSET(85,30):COLOR 15:PRINT#1,"by ﾘｯﾁﾏﾝ!"
1560 IF G>=19 THEN PSET(30,68):COLOR 15:PRINT#1,"YOU ARE PERFECT PLAYER !!"
1570 IF INKEY$="" THEN GOTO 1570 ELSE RUN
1580 DATA 0000,7A2C,432A,4329,42A9,7AA9,4269,426A,7A2C,0000,0,0,0,0,0,0,0,0
1590 '●●●      ●●●
1600 LINE(0,0)-(255,100),DC,BF:LINE(0,101)-(255,191),DD,BF
1610 LINE(0,100)-(255,100),CD,BF
1620 PSET (0,85),CD:FOR I=0 TO 275 STEP 10:LINE -(I,85+RND(1)*20-10),CD:NEXT:PAI
NT(1,99),CD
1630 DI=0:FOR I=93 TO 150:LINE (RND(1)*255,I)-(RND(1)*255,I+DI),CD:DI=DI+1:NEXT:
RETURN
```

コーヒーブレイク

影：ひさしぶりの「コーヒー・ブレイク」だな。このコーナーは，たまにしかないところがいいんだ。

編：最近，出番が少ないからでしょう。

つぐ美：２人で何お話ししているんですか？ 私も仲間に入れて。

編：そういえば，最近ＭＳＸの投稿プログラムのレベルがあがってきましたね。

影：やっぱりＭＳＸは投稿本数が多いから，優秀なプログラムも多いな。今月も山下君の「青空大相撲」をはじめ，おもしろいのがそろったね。おもしろいわりにリストもそんなに長くないし……。

編：「青空大相撲」なんかは，何のことはない，すもうのゲームなんですが，実にユカイですね。

つぐ美：私はすもうのことはよく知りませんけど２人ともワイワイいいながらやってましたね。仕事そっちのけで……。

影：それも仕事のうち！ まあ，何がおもしろいかって，技が使えるところが最高！ キャラクターの動きもリアルだし。

編：それに，番付けや対戦相手の名前，通算成績なども設定しているところが今までのすもうになかった点ですね。

つぐ美：大きく負け越すと"親方にしかられますよ！"とでるのはユカイね。

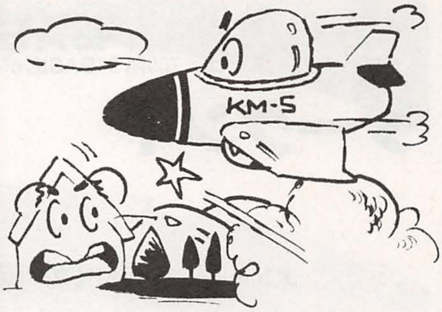
影：みんなもおもしろいアイデアを盛り込んだゲームを投稿してほしいな。

★エーン，エーン！ＯＦに入ったらまい子になったよ～。(東京都世田谷区・**たかぁき12才**)……【**編**：Ｐ43へ行け➡集中連載にもどった。Ｐ235へ行け➡スーパーソフト・コーナーへぬけた。**影**：頭いたい……。】

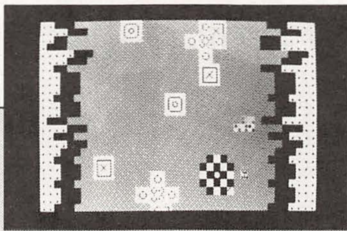
MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

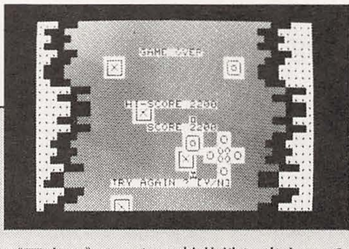
協賛：シャープ

SURFACE WEAPON
サーフィス ウェポン



エントリーコードMK① 大西弘太郎





《写真1》スクロール・ゲームだ。うまく照準を合わせて…

《写真2》おっと，敵基地に当たってしまった～

◆ストーリー

199×年，南アメリカ大陸が，謎の宇宙人に占領された。彼らは地球征服の足がかりとして，パナマ地狭に地上基地を建設した。キミの任務は，この基地を破壊することである。

◆遊びかた

左右に動いて，スペース・キーでミサイルを撃ちます。ミサイルは，自機の前にある照準が敵基地の中央にきたときだけ，破壊できます。

あなたは，低空飛行をしているので，敵基地をうまく避けてください。基地に衝突すると，あなたは死んでしまいます。

◆キー操作

右下の▁と円キーで左右に移動します。

MZ−700/1500の人は，200行の「K＄＝"▁"」と「K＄＝"円"」を「K＄＝"←"」と「K＄＝"→"」に変更してください。カーソル・キーで動くようになります。

◆プログラムについて

機械語を使っていますから，入力し終わったら，すぐにＳＡＶＥしてください。

機械語は，背景を描いています。580行は逆スクロール，その後は背景の表示です。

敵基地のキャラクターを変えたときや，得点を変えるときは，290～370行を変更してください。

SURFACE WEAPONのプログラム・リスト

```
100 LIMIT$7FFF:GOSUB470:POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0:TEMPO5
110 H=0:V=53248:D=V+520:F=V+760
120 S=0:X=19:Z=90:GOSUB 550
130 POKE $800F,RND(1)*5+1:USR($8000)
140 L=L+1:IF L> 5 THEN CURSOR RND(1)*22+8,0:PRINT "┌┐▓▓|X|▓▓└┘":L=0
150 M=M+1:IF M> 9 THEN CURSOR RND(1)*22+8,0:PRINT "╭╮▓▓|o|▓▓╰╯":M=0
160 N=N+1:IF N>19 THEN CURSOR RND(1)*19+8,0:PRINT B$:N=0
170 O=O+1:IF O>37 THEN CURSOR RND(1)*20+8,0:PRINT G$:O=0
180 P=P+1:IF P>75 THEN CURSOR RND(1)*24+8,0:PRINT "●":P=0:S=S+2000
190 GET K$
200 T=(K$="_")-(K$="円")+(X>30)-(X<9)
210 E=E+1:IF (K$=" ")*(E>4) GOSUB 270
220 IF PEEK(F+X)<>90 GOTO 380
230 POKE F+X+40,90:POKE D+X,Z
240 X=X+T
250 POKE F+X,201:Z=PEEK(D+X-40):POKE D+X-40,155
260 GOTO 130
270 E=0
280 FOR I=0 TO 250 STEP 10:POKE 4514,I:USR(68):NEXT I:USR(71):POKE D+X,236
290 IF Z=109 GOSUB 350:MUSIC "_CO":S=S+ 100:GOTO 370
300 IF Z= 72 GOSUB 350:MUSIC "_AO":S=S+ 200:GOTO 370
310 IF Z= 74 GOSUB 350:MUSIC "‾DO":S=S+2000:GOTO 370
320 IF Z= 71 THEN J= 0:GOSUB 360:MUSIC"‾BO":S=S+2000:GOTO 370
330 IF Z= 15 THEN J=-3:GOSUB 360:MUSIC"FO":S=S+300+INT(RND(1)*18)*100:GOTO 370
340 POKE D+X,Z:RETURN
350 J=-1
360 FOR K=J TO -J:FOR U=J TO -J:POKE D+X+U+K*40,RND(1)*15+241:NEXT U,K:RETURN
370 FOR K=J TO -J:FOR U=J TO -J:POKE D+X+U+K*40,90:NEXT U,K:Z=90:RETURN
380 IF H<S THEN H=S
390 CURSOR 15, 4:PRINT "GAME OVER"
400 CURSOR 13,11:PRINT "HI-SCORE";H
410 CURSOR 16,14:PRINT "SCORE";S
420 CURSOR 11,21:PRINT "TRY AGAIN ? [Y/N]"
430 GET Y$
440 IF Y$="Y" GOTO 120
450 IF Y$="N" THEN END
460 GOTO 430
470 FOR I=32768 TO 32827
480 READ D$:R=ASC(D$)-48:A=ASC(RIGHT$(D$,1))-48
490 IF R>9 THEN R=R-7
500 IF A>9 THEN A=A-7
510 POKE I,R*16+A:NEXT I
520 B$="▓▓╭▓▓╰▓▓▓╭OO╭▓▓▓▓╰OO╰▓▓▓╭▓▓╰"
530 G$="▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓ ▓▓▓▓▓ ▓"
540 RETURN
550 PRINT "▣"
560 FOR I=0 TO 23:PRINT "...▓▓░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░▓▓...";:NEXT I
570 RETURN
580 DATA 21,BF,D3,11,E7,D3,01,C0,03,ED,B8
590 DATA 21,00,D0
600 DATA 3E,03,36,2E,23,3D,C2,10,80
610 DATA 3E,03,36,43,23,3D,C2,19,80
620 DATA 3E,1C,36,5A,23,3D,C2,22,80
630 DATA 3E,03,36,43,23,3D,C2,2B,80
640 DATA 3E,04,36,2E,23,3D,C2,34,80
650 DATA C9
```


★郵便局での会話一客：切手240円分ください。局員：240円分ですね。客：そうです。いくらですか？(山形県東根市・福薗 輝13才)……【影：これ，じつは，実話なんだって。編：それ，しゃれのつもり？影：じつは…。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

協賛：シャープ

ターククン1

50

エントリーコードMK② 南関のKappa



Long long ago

ターククンや，バックンが悪さをして困っとる。ちょっくら退治してきてくれんかのお。ほれ，取っても，取っても，減らない魔法のスコップと，空を飛べる魔法のくつをあげるでなあ。

ターククンの作戦！

カーソル・キーの⇦⇨で左右に動けて，⇧で飛べるのかあ。スコップ1本で1回，スペース・キーで穴がほれ，そこにバックンたちを落とすんだな。

一つ一つの場所で，やっつけるバックンの数はきまっていて，はじめは4匹，その後ずーっと2匹ずつ増えるんだな。ふむふむ，そして，なになに一つの場所を1分で終わらせろだって！

♥

フェアリーの援助

ターククンは力が弱くって，一度に3本しかスコップを持てないんだけど，あることをすれば，フェアリーが力のもとをくれるんだって。

言いわけ

マルチステートメントで，ぐちゃぐちゃです。でも，意外とわかりやすいでしょ。

ゲームだって，クラスの女の子にやらせたら，好評だったし，なかなかいいと思うんですが。特に，効果音には苦労しました。



《第1表》変数表

変数	内容
HS	ハイスコア
SC	スコア
MN	その面でやっつけるべきバックンの数
YK	バックンをやっつけた数(1面で)
PO	ターククンのパワー
A$	KEY入力
R	どのバックンを動かすか(ランダム)
R1	ワープするか(ランダム)
X，Y	自分のX，Y座標
VX，VY	自分の移動量
TX(R)，TY(R)	バックンのX，Y座標
RX，RY	ランダム座標用X，Y
SP	持っているスコップの数
MK	スコップを持てる数



by 斉藤久典

評…これもまたかわいい（一同）

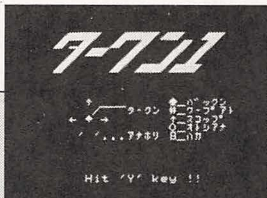
CHECKER FLAG

編：CURSORとPRINTの山ですね。

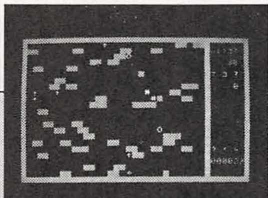
Dr.D：なるほど，確かに多いな。だが，各ルーチンのかたまりと，小ルーチンに形の異なるREM文を用いて，区別したのは大変よい。これなら内容とブロックがよくわかるからな！また，各ルーチンを並べる順序もGoodだ！メイン，サブ・ルーチンは前にあるためスピードも速く，タイトル，画面設定，終了のルーチンが後ろにあり，読みやすい。ヨクを言えば，各命令と式の間にスペースをいれてほしかったな。

影：でも，これはゲーム性からいうといまいち！

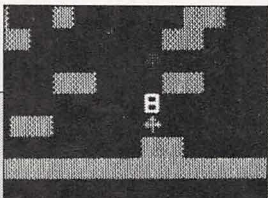
編：きびしいですね。



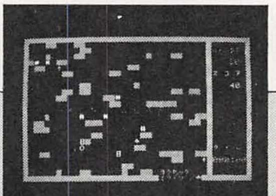
《写真1》タイトル画面。Y キーでスタート！



《写真2》さあ，うまくバックンをやっつけろ！



《写真3》穴を掘って，うまく落とすと，ホラ墓に！



《写真4》決められた数だけやっつけると，面クリア

★ここに取りだしましたる1匹の影さん。あっというまに，このOFから消してごらんにいれましょう。3，2，1，ハイ！このとおり。(千葉市・別宮　玲14才)……【影：私は誰？ここはどこ？編：記憶が消えたようです。】

ターケン1のプログラム・リスト

```
10 GOTO590 REM..... ｼｮｷ ﾍ
20 REM============ ﾒｲﾝ ================
30 REM---------- ｼﾞｶﾝ ｼｮﾘ ---------------
40 IFTI$="000101"THEN470
50 CURSOR32,20:PRINT[3,0]TI$;
60 REM---------- ｼﾞﾌﾞﾝ ｼｮﾘ ------------
70 GETA$:VX=0:VY=0:IFA$=""THEN120
80 IF(A$=" ")*(Y>2)*(SP>0)GOSUB360
90 CX=X-1:IF(A$ ="◻")*(FNP(CX,Y)<>90)THENVX=-1:GOTO120
100 CX=X+1:IF(A$ ="◻")*(FNP(CX,Y)<>90)THENVX= 1:GOTO120
110 IF(A$ ="◻")*(FNP(X,Y-1)<>90)THENVY=-1
120 IF(A$<>"◻")*(FNP(X,Y+1)<>90)THENVY= 1
130 CURSORX,Y:PRINT" ":X=X+VX:Y=Y+VY
140 J=FNP(X,Y):IFJ<46THEN180
150 IF(J=80)*(SP<MK)GOSUB330:GOTO180
160 IFJ=208THENMUSIC"+B0F1-C2":PO=PO-2:GOSUB430:GOTO180
170 IFJ= 83THENMUSIC"+C0+D1+E2":MK=MK+1
180 CURSORX,Y:PRINT[6,0]"♣";
190 REM---------- ﾃｷ ｲﾄﾞｳ -------------
200 R=INT(RND(1)*3)
210 R1=INT(RND(1)*50):IFR1=25THEN290
220 WX=TX(R)+SGN(X-TX(R)):WY=TY(R)+SGN(Y-TY(R))
230 N=FNP(WX,WY):IFN=90THENGOTO40
240 IFN=15THENSC=SC+10:MUSIC"-E0G1+B2":CURSORWX,WY:PRINT"B":GOSUB370
250 IFN=70THENMUSIC"+B0F":PO=PO-1:GOSUB430
260 CURSORTX(R),TY(R):PRINT" ";:TX(R)=WX:TY(R)=WY
270 CURSORTX(R),TY(R):PRINT[2,0]"♠";:GOTO40
280 REM.........  ﾃｷ ﾜｰﾌﾟ .............
290 CURSORTX(R),TY(R):PRINT"#";
300 TX(R)=INT(RND(1)*28)+1:TY(R)=INT(RND(1)*21)+1:MUSIC"-B0":GOTO270
310 REM========= ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ =============
320 REM---------- ↑ ｦ ｶｸ --------------
330 MUSIC"+E0+G":SP=SP+1:MUSIC"+C0"
340 CURSORINT(RND(1)*28)+1,INT(RND(1)*20)+1:PRINT[5,0]"↑";:RETURN
350 REM---------- ｱﾅ ｦ ｶｸ --------------
360 MUSIC"+C0+D0":SP=SP-1:CURSORX,Y-1:PRINT"O";:RETURN
370 REM---------- YK ｦ ｶｸ -------------
380 YK=YK+1:WX=15:WY=12:CURSOR35,16:PRINT[4,0]USING"##";YK
390 IFYK=MN+3THENCURSORINT(RND(1)*28)+1,INT(RND(1)*20)+1:PRINT[2,0]"♥":MUSIC"F2E
0-G0+F2"
400 REM---------- SC ｦ ｶｸ --------------
410 CURSOR34, 8:PRINT[5,0]USING"###";SC:RETURN
420 REM---------- PO ｦ ｶｸ --------------
430 CURSOR35,12:PRINT[2,0]USING"##";PO:IFPO<1THEN490
440 RETURN
450 REM=========== ｵﾜﾘ ================
460 REM----------- ﾔﾗﾚﾀ ----------------
470 IFYK>MNTHEN540 REM...ｶｽﾞ ﾊ ﾀﾘﾀｶ
480 IFHI<SCTHENHI=SC
490 FORI=0TO5:CURSORX,Y:PRINT[6,0]"♣":MUSIC"G0"
500 CURSORX,Y:PRINT[2,0]"*":MUSIC"F1":NEXT
510 CURSOR23,22:PRINT[6,0]"ﾓｳｲｲﾖ\▒▒▒▒▒▒ﾀｰｸﾝ ﾉ♣";
520 CURSOR7,12:PRINT[2,0]" G A M E  O V E R ":FORI=0TO5000:NEXT:GOTO790
530 REM---------- MEN CLEAR ------------
540 CURSOR23,22:PRINT[6,0]"ﾖｸﾔｯﾀ\▒▒▒▒▒▒ｴﾗｲｿﾞﾉ♣";:MN=MN+2
550 CURSOR7,12:PRINT[4,0]" M E N  C L E A R "
560 IFYK=POTHENSC=SC+50:CURSOR12,15:PRINT"BONUS!!
570 MUSIC"G6R0+C4R1+C5+E2R2+G9":FORI=0TO3000:NEXT:GOTO620
580 REM======== ｼｮｷ ｾｯﾃｲ =============
590 DIMTX(5),TY(5):TEMPO7:COLOR,,7,1:POKE$3444,0:DEFFNP(X,Y)=PEEK(53248+Y*40+X):
GOSUB790
600 REM........ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ  2 ..........
610 MN=3:SC=0:MK=3
620 X=20:Y=12:PO=10:SP=0:RK=0:TI$="000000":YK=0
630 FOR I=0 TO3:TX(I)=INT(RND(1)*28)+1:TY(I)=INT(RND(1)*20)+1:NEXT
640 REM========== ｶﾞﾒﾝ ================
650 PRINT"◻"
660 FORI=0TO38:CURSORI, 0:PRINT[4,6]"▒":NEXT
670 FORI=0TO38:CURSORI,23:PRINT[4,6]"▒":NEXT
680 FORI=0TO23:CURSOR0,I:PRINT[4,6]"▒";:PRINT[4,6]TAB(31)"▒";:PRINT[4,6]TAB(38)"
▒";:NEXT
690 FORI=0TO50:CURSORINT(RND(1)*29)+1,INT(RND(1)*22)+1:PRINT[2,6]"▒";:NEXT
700 FORI=0TO4:CURSORINT(RND(1)*30)+1,INT(RND(1)*22)+1:PRINT[5,0]"↑";:NEXT
710 CURSOR32, 6:PRINT[5,0]"ｽ ｺ ｱ▒▒"
720 CURSOR34, 8:PRINT[5,0]USING"###";SC
730 CURSOR32, 2:PRINT[3,0]"ﾊｲｽｺｱ▒▒"
740 CURSOR34, 4:PRINT[3,0]USING"###";HI
750 CURSOR33,10:PRINT[2,0]"ﾊﾟﾜｰ▒▒10"
760 CURSOR33,14:PRINT[4,0]"ﾊﾞｯｸﾝ▒▒0"
770 CURSOR32,18:PRINT[3,0]"ﾀ ｲ ﾑ":GOTO40
780 REM=========== ﾀｲﾄﾙ ===============
790 COLOR,,7,2:PRINT"▒▒"
800 PRINTTAB(8)" ▒▒▒  ▒▒▒▒▒  ▒▒ "
810 PRINTTAB(8)"▒ ▒  ▒ ▒ ▒ ▒ "
820 PRINTTAB(8)" ▒▒  ▒  ▒  ▒ "
830 PRINTTAB(8)" ▒  ▒  ▒ ▒ "
840 PRINTTAB(8)"▒  ▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒"
850 PRINTTAB(10)"  ↑        ♠_ﾊﾞｯｸﾝ  "
860 PRINTTAB(10)"  /￣￣ﾀｰｸﾝ #_ﾜｰﾌﾟｱﾄ  "
870 PRINTTAB(10)"← ♣ →       ↑_ｽｺｯﾌﾟ  "
880 PRINTTAB(10)"          O_ｵﾄｼｱﾅ  "
890 PRINTTAB(10)" ' '...ｱﾅﾎﾘ B_ﾊｶ▒  "
900 PRINTTAB(12)"▒▒HIT 'Y' KEY !! "
910 MUSIC"+C3+E2+F4+C3+E2+G4+C2R+CR+CR+E6+G":COLOR,,7,0
920 REM------------ ﾓｳ1ｶｲ? -------------
930 IFHS<SCTHENHS=SC
940 GETE$:IFE$="Y"THEN610
950 IFE$="N"THENPOKE$3444,255:END
960 GOTO940
970 REM
1000 REM|                    |
1010 REM|      ﾀｰｸﾝ I         |
1020 REM|                    |
1030 REM| FOR MZ-700   S60/10/19 |
1040 REM|                    \
1050 REM| (C) NANKAN NO KAPPA    /♣ ♠♠♠
1060 REM|____________________/
```

評…な，なかなかシブイ！(影)



by FUSAN・フーさん

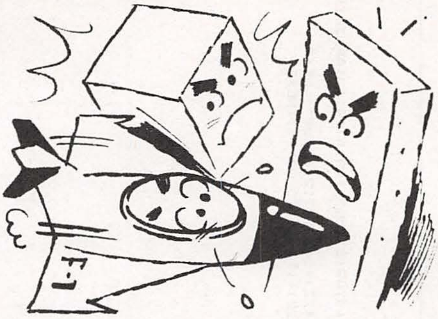
★ダジャレ9連発：北野が来たの。どこから来たの？北から来たの。なにしに来たの？遊びに来たの。なにで来たの？車で来たの。何時に来たの？7時に来たの……。(静岡県・**永田謙一郎16才**)……【**編**：おつかれさん。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

協賛：シャープ

ファイター FIGHTER I号

エントリーコードMK③ なおき



★内　容

ある日のことでした（♪ポテトチップス，ポテトチップス♪古いかな？)。

カタユ＝シヤハは，ＦＩＧＨＴＥＲ Ｉ号のテスト飛行のため，基地ダイナフォンを飛び立った。しかし，思わぬハプニングが起こった。

どうも，バルディーナ連邦軍がかかわっているらしい。ぶきみな物がいろいろと浮いていた。しかし，テスト飛行のため，ＦＩＧＨＴＥＲ Ｉ号には，武器が付けられていなかったのである。

★遊びかた

・○■には当たってはいけない。
・◆ ▶c は，回収すること。

★操作方法

カーソル・キーで，それぞれ上下左右へ移動。ワクからはみださないようにね。

上のほうにＪＥＴ　ＰＯＷＥＲと書いてありまして，その右に白い四角がありますねェ。いわゆる，これがスピード・メーターでありました。シフトキーを押すと，どんどんあがり，白黄水緑紫赤青となります。ただし，シフトキーを押している間は，上下には動けません。地面にも激突しないように。

それから，スピードが速いほど得点は高いですよ。最高速度は青で，シフトキーを押さずにいると，だんだんさがり，もとの白にもどります。

また，スピードが遅いと得点がマイナスになります。

最後に，キャラクターの近づきかた，特徴などを記しておきます（一番大きい状態で，接触判定を行ないます)。

・▬ ▪ ■……Boo-Wall
・▬ ● ○……Boo-Bug

この二つには，当たったらあかん！

・╵ ╹ ▶c …Check-Flag

これを回収した数×100が加算される。

・╵ ╹ ◆ …Energy-Box

これを回収した数×50が加算される。

《第１表》変数表

変数	内容
K＄	画面上にでる文字
SA＄	スペース(１行)
SB＄	スペース(２行)
MX，MY	自分の座標
TX，TY	敵の座標
FNP(MX，MY)	画面上のキャラクター
FNR(A，B)	乱数

CHECKER FLAG

Dr.D：ずいぶん短いリストだな。組みかたが初心者的だから，理解しやすいだろうな。

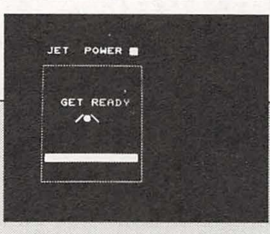
影：同じ文が並んでいるところがかなりあるよ，Dr.！

Dr.D：なるほど。これは配列変数を用いてリストを短縮するべきだな。このリストを打ち込んだら，やってみたらよい。かなり，実力がつくぞ!! それから，サブ・ルーチンをかなり最初の行番号に定義しているので，大変良い。日頃ワシの言いつけを守っているから，スピードも速いな。だが，ＤＥＦ ＦＮ( )～はスピード・ダウンの原因になるから，あまり使わないほうがよいぞ。

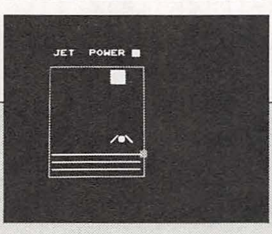
評…時代劇もよく似合う！(影)



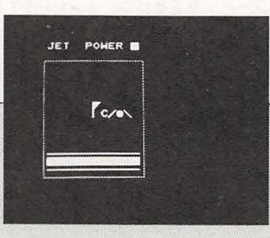
by　あなたのけんちゃん



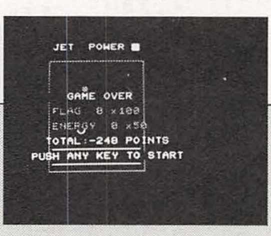
《写真１》ＦＩＧＨＴＥＲ Ｉ号の飛行開始だ！



《写真２》これはBoo-Wallだ！ うまく逃げろ



《写真３》よし，Check-Flagだ！ 回収せよ！



《写真４》うわ～！ 動きが速くて，むずかしいよー

★さて，このあて先でＯＦコーナーまでブジ届くのだろうか。もし，届けば編集室の窓の外へ赤いハンカチを…。(山口県長門市・源さん)……【影：あれ？屋上に赤い…。Dr.D：い，いや，あれはワシの○○ドシ…。】

FIGHTER Ⅰ号のプログラム・リスト

```
10 GOTO 430
20 TX=MX:TY=INT(RND(1)*9)+6:RETURN
30 TX=INT(RND(1)*11)+13:TY=MY:RETURN
40 TX=INT(RND(1)*11)+13:TY=INT(RND(1)*9)+6:RETURN
50 TX=MX:TY=MY:RETURN
60 IF PE=86 OR PE=113 OR PE=3 LET FF=FF+1:PLAY"+F0+A0+G0+B0":RETURN
70 IF PE=119 OR PE=78 OR PE=118 LET EE=EE+1:PLAY"-D0-C0-E0":RETURN
80 IF PE=0 RETURN
90 GOTO 310
100 '■==== ファイター イドウ ====■
110 PE=FNP(MX,MY):LOCATE MX,MY:PRINTSA$;:K$=INKEY$(0):SK=PEEK(SI)
120 IF PE<>71 AND FR=4 GOSUB 60
130 MX=MX-(K$="■")+(K$="■"):MY=MY-(K$="■")+(K$="■"):IF SK=254 AND SP>1LETSP=SP-1
:COLOR SP:LOCATE 24,3:PRINTSC$;:COLOR 7
140 LOCATE MX,MY:PRINTMD$;:JP=JP-1
150 IF JP<0 AND SP<7 LET JP=10+FNR(9,1):SP=SP+1:COLOR SP:LOCATE 24,3:PRINTSC$;:C
OLOR 7
160 '■==== テキ ト カイシュウブツ イドウ ====■
170 IF GT=0 LET GT=1:FR=0:T=FNR(7,1):RF=0:ON INT(RND(1)*4)+1 GOSUB 20,30,40,50
180 ON T GOTO 200,190,210,220,220,190,200
190 LOCATE TX,TY:PRINTTA$(FR);:GOTO 230
200 LOCATE TX,TY:PRINTTB$(FR);:GOTO 230
210 LOCATE TX,TY:PRINTFL$(FR);:GOTO 230
220 LOCATE TX,TY:PRINTEN$(FR);
230 FR=FR+1:IF FR=5 LET GT=0:LOCATE TX,TY:PRINTSB$;
240 '■==== チジョウ ノ イドウ ====■
250 LOCATE CX,CY:PRINTCU$;:COLOR,3:CY=CY+1
260 IF CY=20 LET CY=17
270 LOCATE CX,CY:PRINTCU$;:COLOR,0
280 '■==== ソノタ ====■
290 IF MX<13 OR MX>22 OR MY<6 OR MY>16 GOTO 310
300 X=X+5-SP:GOTO 110
310 '■==== オワリ ====■
320 AX=MX:BX=MX+1:CX=MX+2:AY=MY:BY=MY:CY=MY
330 FOR I=1 TO 5:COLOR 2:BEEP1
340 LOCATE AX,AY:PRINT" ";:AX=AX-1:AY=AY-1:LOCATE AX,AY:PRINTMA$;
350 LOCATE BX,BY:PRINT" ";:BY=BY-1:LOCATE BX,BY:PRINTMB$;
360 LOCATE CX,CY:PRINT" ";:CX=CX+1:CY=CY-1:LOCATE CX,CY:PRINTMC$;
370 BEEP0:NEXT I
380 COLOR 6:LOCATE 15,10:PRINT"GAME OVER":COLOR 4:LOCATE 13,12:PRINT"FLAG:";FF;"
X100■":LOCATE 13,14:PRINT"■ENERGY:";EE;"X50■"
390 COLOR 5:LOCATE 12,16:PRINT"TOTAL:";FF*100+EE*50+X;"POINTS"
400 COLOR 7:LOCATE 10,18:PRINT"PUSH ANY KEY TO START":FOR I=1 TO 1000:NEXT I
410 IF INKEY$(0)<>"" THEN RUN
420 GOTO 410
430 '
440 '===== エトセトラ I =====
450 '
460 TEMPO 7
470 CONSOLE:COLOR 5,0:CLS:DEFINT A-Z
480 DIM TA$(4),TB$(4),FL$(4),EN$(4)
490 RESTORE:FOR I=0 TO 3:READ A$,B$,C$,D$:TA$(I)=A$:TB$(I)=B$:FL$(I)=C$:EN$(I)=D
$:NEXT I
500 TA$(4)=TA$(3):TB$(4)=TB$(3):FL$(4)=FL$(3):EN$(4)=EN$(3)
510 DATA .,.,.,.,.,_,_,|,|,●,▒,P,■
520 DATA ⌒■■╰╯,▒▒■■▒▒,P■■ C,⊿╲■■╲╱
530 DEF FNR(A,B)=INT(RND(1)*A)+B
540 DEF FNP(MX,MY)=PEEK(&HD000+MX+1+MY*40)
550 MD$="╱●╲":SA$="   ":SB$="  ■■■  ":MA$="╱":MB$="●":MC$="╲":SC$="■":CU$="──────
────"
560 '
570 '===== エトセトラ II =====
580 '
590 FL=0:EN=0:SP=7:JP=10:FR=0:MX=17:MY=12:CX=13:CY=17:SI=&HE001
600 '
610 '===== ガメン ヅクリ =====
620 '
630 LOCATE 13,3:PRINT"JET  POWER"
640 COLOR 7:LOCATE 24,3:PRINTSC$
650 COLOR 4:LOCATE 12,5:PRINT"┌──────────┐";
660 FOR I=0 TO 13:LOCATE 12,6+I:PRINT"|          |";:NEXT I
670 LOCATE 12,20:PRINT"└──────────┘";
680 COLOR 7:LOCATE MX,MY:PRINTMD$
690 COLOR ,3:LOCATE CX,CY:PRINTCU$;
700 COLOR 5,0:FOR I=1 TO 6:FOR O=1 TO 9:BEEP1:LOCATE 14+O,10:BEEP0:PRINTMID$("GE
T READY",O,1):NEXT O:FOR P=1 TO 150:NEXT P:LOCATE 15,10:PRINT"          ":NEXT I:
COLOR 7
710 GOTO 100
```

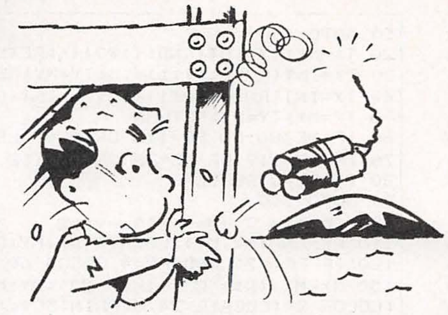
★僕はベーマガ50キャンペーンに参加し，ベーマガ友達を作りすぎ発売日はケンカしている。どーしてくれるんだあ～。(石川県金沢市・**影さん同情会11才**)……**【影：そりゃ，こーまるキャンペーンだな。ぐはははは…。】**

MZ-1500用

ダイナマイト DYNAMITE ビルディング BUILDING

協賛：シャープ

エントリーコードMK④　神前　幸造



ストーリー

「建設中のビルの鉄骨にダイナマイトをしかけた」という電話がMZ建設にはいったのでした。

こまりはてた社長は，ダイナマイトを取りはずして，海に捨てるという危険な仕事をあなたに任命しました。あなたは，断ったのですが，大金を手渡されると何も言えませんでした。

遊びかた

キャリア（　）を↑↓←→で上下左右に動かして，ダイナマイト（　）を取り，シューター（回）に捨ててください（回の上にのる）。

しかし，なぜかビルに住みついているモンスターがいて，あなたを追ってきます。モンスターにぶつかると1人死んでしまいます。また，鉄骨やはしごのないところはもちろん通れず，海に落ちて1人死にます。5人死ぬか，またはTIMEがなくなるとゲーム・オーバーです。

それから，モンスターの頭をこする（？）ことにより，モンスターを殺せます。しかし，その反動により（？）元の位置にもどってしまうので注意しましょう。

ロード，セーブについて

まず，キャラクター定義のリスト（**リスト1**）を打ちこんで，QDにセーブします。そして，メイン・プログラム・リスト（**リスト2**）を打ちこんで，"BUILDING"というファイルネームでセーブしてください。

ロードするときは，まず**リスト1**をRUNします。すると，定義後"Set Program QD ?"と表示されるので，メイン・プログラムの入ったQDをセットして[Y]キーを押してください。すると**リスト2**をロードします。ロードが終了すると，オート・スタートします。

《第1表》プログラムの説明

行	内容
10～ 100	初期設定
110～ 240	タイトル表示
250～ 325	ゲーム画面設定
330～ 350	面のデータの読み込みと表示
360～ 410	ゲーム中使用される変数の設定
420～ 480	キースキャン
490～ 560	画面スキャン
570	サウンド，キャリアーの表示
580	タイム
600	スコア表示
610	死んだときの処理
630	面数に応じたモンスターのルーチンへの分岐
640～ 750	1面目のモンスター(Eater)
760～ 850	2面目のモンスター(Crow)
860～ 940	3面目のモンスター(Killer)
950～ 980	面クリアの処理
990～1080	ゲーム・オーバー処理
1090～1530	面パターンのデータ

プログラムについて

とてもややこしくなっています。もしかしたら，不要な部分やバグがあるかもしれません。しかし，自分なりにいっしょうけんめい作ったつもりです。

430行のUSR（27）：K＝PEEK(95)はリアルタイム・キースキャンです。

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲームのわりにリストが長いようだな。特にキャラクター定義のリストが長すぎる。本当に，こんなに多くのキャラクターを使っているのだろうか。

編：画面のデータの作りかたもしろうとくさいですね。

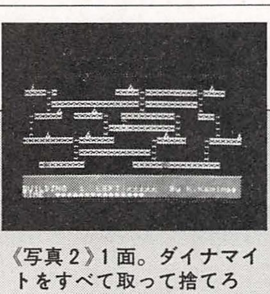
Dr.D：まあ，確かに画面データが作りやすいかもしれないが，リストを入力する読者は，少し大変だな。最近は長いプログラムが多くなってきたし…。

編：やっぱり，短くておもしろいゲームが一番ですね。

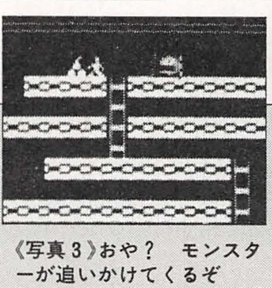
Dr.D：ある程度長いのもしかたないが，ムダがあるのはいけない。作る前にじっくり考えて，紙に書いてから作りはじめよう。



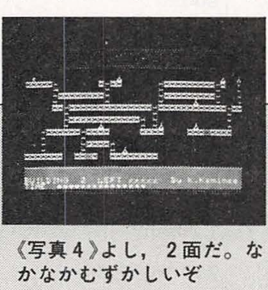
《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート



《写真2》1面。ダイナマイトをすべて取って捨てろ



《写真3》おや？　モンスターが追いかけてくるぞ



《写真4》よし，2面だ。なかなかむずかしいぞ

★OFコーナーにはじめて載った。そのベーマガにブックカバーをして，載ったことを日記に書いた。そんな僕は変だろうか。（長野市・**マッシェイ14才**）……【**影：セブンイレブンの袋を持つと変じゃなくなります。**】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
5 INIT"CRT:I":CLR:CLS3:DIM P$(75)
7 CURSOR10,5:PRINT[4,0]"C.HARACTER .S.ETTING !!.":CURSOR12,7:PRINT[5,0]"W.AIT .A
 M.INUTE !."
10 P$(1)=CHR$(0,0,0,60,90,24,52,102,24,24,16,0,1,64,0,0,24,24,16,60,91,88,52,102
)
20 P$(2)=CHR$(0,0,0,60,90,24,44,102,24,24,8,0,128,2,0,0,24,24,8,60,218,26,44,102
)
30 P$(3)=CHR$(0,0,1,126,24,24,116,67,24,25,16,0,128,0,0,0,24,25,17,126,152,24,11
6,67)
40 P$(4)=CHR$(0,0,128,126,24,24,46,194,24,152,8,0,1,0,0,0,24,152,136,126,25,24,4
6,194)
50 P$(5)=CHR$(0,64,64,126,26,26,38,102,88,24,24,24,0,0,0,88,88,88,126,26,26,38
,102)
60 P$(6)=CHR$(0,2,2,126,88,88,36,102,26,24,24,0,0,0,2,0,26,26,26,126,88,88,100,1
02)
70 P$(7)=CHR$(24,126,243,255,3,3,254,24,24,126,255,255,3,3,254,24,0,0,12,0,0,0,0
,0)
80 P$(8)=CHR$(24,126,207,255,192,192,127,24,24,126,255,255,192,192,127,24,0,0,11
2,0,0,0,0,0)
90 P$(9)=CHR$(24,126,243,255,31,255,126,24,24,126,255,255,31,255,126,24,0,0,12,0
,0,0,0,0)
100 P$(10)=CHR$(24,126,207,255,248,255,126,24,24,126,255,255,248,255,126,24,0,0,
112,0,0,0,0,0)
110 P$(11)=CHR$(8,12,14,44,127,60,0,0,0,0,0,32,192,8,24,8,12,14,44,127,252,8,2
4)
120 P$(12)=CHR$(16,48,112,52,254,60,0,0,0,0,0,4,3,16,24,16,48,112,52,254,63,16
,24)
130 P$(13)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,24,60,60,60,60,60,92,170,24,60,12,12,60,60,92,17
0)
140 P$(14)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,24,60,60,60,60,60,58,85,24,60,48,48,60,60,58,85)
150 P$(15)=CHR$(0,0,0,60,60,0,0,153,189,255,255,126,126,126,231,153,165,195,25
5,66,66,126,231)
160 P$(16)=CHR$(0,0,0,24,24,0,0,24,60,126,255,189,189,189,102,24,36,102,255,16
5,165,189,102)
170 P$(17)=CHR$(4,8,8,28,28,34,119,119,6,8,8,24,16,34,102,68,4,8,8,28,28,34,119,
119)
180 P$(18)=CHR$(255,255,60,195,195,60,255,255,0,0,0,0,0,0,0,255,255,60,195,195
,60,255,255)
190 P$(19)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,66,66,66,126,126,66,66,66,66,66,66,126,126,66,66
,66)
200 P$(20)=CHR$(0,126,66,90,90,66,126,0,0,126,126,102,102,126,126,0,255,129,129,
129,129,129,129,255)
210 P$(21)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,255,0,0)
220 P$(22)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,36,36,36,36,36,36,36,36)
230 P$(23)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,231,36,36)
240 P$(24)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,36,36,231,0,0,255,0,0)
250 P$(25)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,36,36,39,32,32,39,36,36)
260 P$(26)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,36,36,228,4,4,228,36,36)
270 P$(27)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,36,36,35,32,16,15,0,0)
280 P$(28)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,36,36,196,4,8,240,0,0)
290 P$(29)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,16,32,35,36,36)
300 P$(30)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,8,4,196,36,36)
310 P$(31)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,24,60,126,126,12,56,0,0,24,60,118,126,12,56,0)
320 P$(32)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,24,60,126,126,48,28,0,0,24,60,110,126,48,28,0)
330 P$(33)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,24,60,126,126,60,8,0,0,24,60,118,126,60,8,0)
340 P$(34)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,24,60,126,126,60,16,0,0,24,60,110,126,60,16,0)
350 P$(35)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,192,222,48,127,80,94,0,0,192,222,48,127,80,9
4)
360 P$(36)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,3,123,12,254,10,121,0,0,3,123,12,254,10,121)
370 P$(37)=CHR$(24,0,24,153,153,24,0,24,153,90,60,231,231,60,90,153,129,66,60,60
,60,60,66,129)
380 P$(38)=CHR$(0,24,0,90,90,0,24,0,0,90,60,126,126,60,90,0,0,0,24,60,60,24,0,0)
390 P$(39)=CHR$(0,0,24,36,36,24,0,0,0,24,60,60,24,0,0,0,0,24,24,0,0,0)
400 P$(40)=CHR$(0,0,60,126,126,60,0,0,0,0,60,126,126,60,0,0,0,0,60,126,126,60,0,
0)
410 P$(41)=CHR$(0,34,119,255,255,255,255,255,0,34,85,136,0,0,0,0,0,34,85,136,0,0
,0,0)
420 P$(42)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60)
430 P$(43)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,0,0,0,0,0,0)
440 P$(44)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,72,68,66,66,66,66,66)
450 P$(45)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,66,66,66,66,66,68,72,240)
460 P$(46)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,198,130,130,68,68,40,40,16)
470 P$(47)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16,16,16,16,16,16,16,56)
480 P$(48)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,130,130,130,194,194,162,162,146)
490 P$(49)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,146,138,138,134,134,130,130,130)
500 P$(50)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16,40,40,68,68,130,130,130)
510 P$(51)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,254,130,130,130,130,130,130,198)
520 P$(52)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,130,198,198,198,198,170,170,170)
530 P$(53)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,170,170,146,146,146,146,146,146)
540 P$(54)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,56,16,16,16,16,16,16,16)
550 P$(55)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,254,146,146,16,16,16,16,16)
560 P$(56)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,254,130,128,128,128,128,128,132)
570 P$(57)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,252,132,128,128,128,128,130,254)
580 P$(58)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,240,72,68,66,66,66,66,66,240,72,68,66,66,66,66,6
6)
590 P$(59)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,66,66,66,66,66,68,72,240,66,66,66,66,66,68,72,24
0)
600 P$(60)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,198,130,130,68,68,40,40,16,198,130,130,68,68,40,
40,16)
610 P$(61)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,16,16,16,16,16,16,16,56,16,16,16,16,16,16,16,56)
620 P$(62)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,130,130,130,194,194,162,162,146,130,130,130,194,
194,162,162,146)
630 P$(63)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,146,138,138,134,134,130,130,130,146,138,138,134,
134,130,130,130)
640 P$(64)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,16,40,40,68,68,130,130,130,16,40,40,68,68,130,13
0,130)
650 P$(65)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,254,130,130,130,130,130,130,198,254,130,130,130,
130,130,130,198)
660 P$(66)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,130,198,198,198,198,170,170,170,130,198,198,198,
198,170,170,170)
670 P$(67)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,170,170,146,146,146,146,146,146,170,170,146,146,
146,146,146,146)
680 P$(68)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,56,16,16,16,16,16,16,56,16,16,16,16,16,16,16)
690 P$(69)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,254,146,146,16,16,16,16,16,254,146,146,16,16,16,
16,16)
700 P$(70)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,254,130,128,128,128,128,128,132,254,130,128,128,
128,128,128,132)
710 P$(71)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,252,132,128,128,128,128,130,254,252,132,128,128,
128,128,130,254)
720 P$(72)=CHR$(8,28,62,127,28,28,28,28,0,0,0,0,0,0,0,8,28,62,127,28,28,28,28)
730 P$(73)=CHR$(28,28,28,28,127,62,28,8,0,0,0,0,0,0,0,28,28,28,28,127,62,28,8)
740 P$(74)=CHR$(16,48,127,255,127,48,16,0,0,0,0,0,0,0,0,16,48,127,255,127,48,1
6,0)
750 P$(75)=CHR$(8,12,254,255,254,12,8,0,0,0,0,0,0,0,0,8,12,254,255,254,12,8,0)
1000 FORI=1TO75:FONT$(2,I)=P$(I):NEXTI
1010 CLS1:CURSOR11,10:PRINT[6,0]"S.ET .P.ROGRAM .QD ?"
1020 GET K$:IF K$="Y"THEN CURSOR6,10:PRINT[4,0]"N.OW .L.OADING N.EXT .P.ROGRAM !
!.":RUN"BUILDING"ELSE1020
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 LIMITMAX:CLR:RESTORE:INIT"CRT:I":PRTY2:TEMPO7
20 CONSOLE:DIM MA(3,2),MO(2,2),DM(3),DI(3),CR(2),KI(2),C$(8),C(8),T$(3),MU$(2,1)
,BG$(32),B2$(32)
30 MA(1,1)=1:MA(1,2)=3:MA(2,1)=2:MA(2,2)=4:MA(3,1)=5:MA(3,2)=6:DM(1)=36:DM(2)=35
:DM(3)=36
40 MO(1,1)=7:MO(1,2)=9:MO(2,1)=8:MO(2,2)=10:CR(1)=11:CR(2)=12:KI(1)=13:KI(2)=14
50 C(1)=3:C(2)=8:C(3)=12:C(4)=14:C(5)=17:C(6)=18:C(7)=19:C(8)=20
60 MU$(1,0)="V1303E0":MU$(2,0)="V1303F0":MU$(1,1)="V1304C0":MU$(2,1)="V1304D0"
70 D1$="V1304B0":D2$="V1303C0":D3$="V1303F0":D4$="V1303G0":D5$="V1304#B0":D6$="V
1303#D0"
80 C$(1)="C.ARRIER(.Y.OU).":C$(2)="E.ATER":C$(3)="C.ROW":C$(4)="K.ILLER"
90 C$(5)="D.YNAMITE(50.,200.PTS.).":C$(6)="F.LOOR.":C$(7)="L.ADDER.":C$(8)="S.HO
OTER."
100 T$(1)="5800600062006400660068006900 70":T$(2)="59006100630065006700610061 0071
":T$(3)="19191919191919191919191919191919":T1$="B U I L D I N G":OV$=">>>> GAME IS
 OVER <<<<"
110 'TITLE SCREEN !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
120 CCOLOR,,7,0:CLS3
130 FORJ=1TO6:FORI=12TO28:FPRINT[I,J]18:NEXTI,J
140 A=1:FORJ=2TO4:FORI=13TO27:FPRINT[I,J]MA(1,A):IF A=1THEN A=2ELSE A=1
150 MUSIC"V1304E0";"V1304F0";"V1305G0"
160 MUSICWAIT:FPRINT[I,J]VAL(MID$(T$(J-1),(I-12)*2-1,2)):NEXTI,J
170 FORI=13TO27:FPRINT[I,J]MA(1,A):IF A=1THEN A=2ELSE A=1
180 MUSIC"V1304E0";"V1304F0";"V1305G0"
190 MUSICWAIT:CURSORI,5:PRINT[6,0]MID$(T1$,I-12,1):FPRINT[I,5]0:NEXTI
200 FORI=10TO17:FPRINT[1,I]C(I-9):CURSOR3,I:PRINT[7,0]C$(I-9):NEXTI
210 CURSOR30,10:PRINT[5,0]"MOVE":CURSOR30,11:PRINT[5,0]"[illegible]
[illegible]"
220 FPRINT[31,12]72[31,18]73[29,15]74[33,15]75
230 CURSOR5,23:PRINT[6,0]"H.IT .A.NY .K.EY ! .T.O .G.AME .S.TART !!."
```

MZ-700/1500

★ドルアーガの塔のヨロイ(アーマー)は，ネコが首をしめているように見える。(神奈川県横須賀市・十郎11才)
……【影：つぐ美ちゃんのように何でも食べ物に見えるようにならなきゃ。つぐ美：私は犬ですか？プン😤】

```
240 GETK$:IF K$=""THEN240
250 'SHOKI SETTEI *********************
260 SC=0:RO=1:LE=5:CLS3
270 FPRINT[0,0]29[39,0]30[0,24]27[39,24]28:FORJ=0TO24STEP24:FORI=1TO38:FPRINT[I,
J]21:NEXTI,J
280 FORJ=0TO39STEP39:FORI=1TO23:FPRINT[J,I]22:NEXTI,J:FORI=1TO38:FPRINT[I,3]21:N
EXTI:FPRINT[0,3]25[39,3]26[12,0]23[27,0]23[12,3]24[27,3]24
290 FPRINT[12,1]22,44,46,48,50,52,54,55,56,42,0,0,0,0,0,22[12,2]22,45,47,49,51,5
3,47,47,57,43,0,0,0,0,0,22
300 CURSOR1,1:PRINT[4,0]"Y.OUR .S.CORE.":CURSOR29,1:PRINT[4,0]"H.IGH .S.CORE.":C
URSOR2,2:PRINT[4,0]USING"#######0";SC:CURSOR30,2:PRINT[4,0]USING"#######0";HS
310 CURSOR22,1:PRINT[4,0]"BUILD[illegible]-ING":FORI=1TO38:FPRINT[I,20]41:NEXTI:FORI=2
1TO23:CURSOR1,I:PRINT[7,1]SPC(38);:NEXTI
320 CURSOR1,22:PRINT[7,1]USING"BUILDING ##  LEFT            B.Y .K.K.AMIMAE.";RO;:CU
RSOR1,23:PRINT[7,1]"TIME"
325 FPRINT[19,22]3,3,3,3,3
330 ON RO RESTORE1100,1250,1400
340 FORJ=5TO18:READ B$:CURSOR1,J:PRINT[0,0]B$;:FORI=1TO38:B=ASC(MID$(B$,I,1))-32
:IF B<0THEN B=0
350 FPRINT[I,J]B:NEXTI,J:FPRINT[2,5]1:MUSIC"V1303C2ECECECEG1GAB+C";"V1204E2FEFGA
GFE1EFDE":MUSICWAIT:TM=15:DY=8
360 FPRINT[7,23]40,40,40,40,40,40,40,40,40,40,40,40,40,40,40
370 X=2:Y=5:MK=1:K1=1:V=$D000+Y*40+X:MX=25:MY=11:MV=$D000+MY*40+MX:MH=1:MJ=1:X2=
-1:BG=1
380 C1=PEEK(V)-16:C2=PEEK(V+40)-16:MC=PEEK(MV)-16:M2=PEEK(MV+40)-16
390 IF C1<0THEN C1=0
400 IF MC<0THEN MC=0
410 TI$="000000"
420 'MAIN LOOP ========================
430 USR(27):K=PEEK(95)
440 IF(K>$14)+(K<$11)THEN WAIT100:GOTO580 ELSE FPRINT[X,Y]C1:IF K1=1THEN K1=2ELS
E K1=1
450 IF(K=$11)*(C2=19)THEN Y=Y+1:MK=3:GOTO490
460 IF(K=$12)*(C1=19)THEN Y=Y-1:MK=3:GOTO490
470 IF(K=$13)*(X<38)THEN X=X+1:MK=1:GOTO490
480 IF(K=$14)*(X>1)THEN X=X-1:MK=2:GOTO490
490 V=$D000+Y*40+X:C1=PEEK(V)-16:C2=PEEK(V+40)-16
500 IF C1<0THEN C1=0
510 IF C2<0THEN FORI=YTO19:P=PEEK($D000+I*40+X)-16ELSE540
520 IF P<0THEN P=0
530 FPRINT[X,I]DM(MK):SOUNDI,5:FPRINT[X,I]P:NEXTI:LE=LE-1:GOTO610
540 IF(C1=17)*(D=0)THEN MUSICD1$;D2$;D3$:CURSORX,Y:PRINT" ";:C1=0:SC=SC+5:D=1:GO
TO600
550 IF(C2=20)*(D=1)THEN MUSICD4$;D5$;D6$:SC=SC+20:D=0:DY=DY-1:GOTO600
560 IF V=MV-40THEN FORI=37TO39:FPRINT[X,Y+1]I:SOUNDI,10:NEXTI:FPRINT[X,Y+1]C2:SC
=SC+25+5*RO:CURSOR2,2:PRINT[4,0]USING"#######0";SC:GOTO370
570 MUSICMU$(K1,D):FPRINT[X,Y]MA(MK,K1)
580 IF TI$>"000010"THEN TM=TM-1:TI$="000000":MUSIC"V1305E0DE":FPRINT[7+TM,23]0:I
F TM=0THEN NOISE"05F6V1305F6":GOTO1000
590 GOTO630
600 CURSOR2,2:PRINT[4,0]USING"#######0";SC:IF DY=0THEN960 ELSE570
610 FPRINT[19+LE,22]36[X,Y]C1[MX,MY]MC:MUSIC"V1303A3B+CBA+E+CA#GAD#GEEEE";"V1204
D3EDEFEDC-BCD-B-#G-#G-#G-#G":MUSICWAIT:FPRINT[2,5]1:IFLE=0THEN990ELSE370
620 'MONSTER ==========================
630 ON RO GOTO650,770,870
640 'EATER ============================
650 FPRINT[MX,MY]MC
660 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO670,710
670 IF MY>Y THEN IF(MC=19)+(MC=-16)THEN MY=MY-1:GOTO710
680 IF MY<Y THEN IF(M2=19)+(M2=-16)THEN MY=MY+1:GOTO710
690 IF MX>XTHEN MX=MX-1:MH=1:GOTO710
700 IF MX<XTHEN MX=MX+1:MH=2:GOTO710
710 IF MJ=1THEN MJ=2ELSE MJ=1
720 MV=$D000+MY*40+MX:MC=PEEK(MV)-16:M2=PEEK(MV+40)-16:IF MC<0THEN MC=0
730 IF V=MV THEN LE=LE-1:FORJ=10TO20:FORI=1TO2:FPRINT[X,Y]MO(MH,I):SOUNDJ,3:NEXT
I,J:GOTO610
740 FPRINT[MX,MY]MO(MH,MJ)
750 GOTO430
760 'CROW -----------------------------
770 FPRINT[MX,MY]MC
780 IF(MX<3)*(MH=1)+(MX>36)*(MH=2)THEN MY=Y:MH=INT(RND(1)*2)+1ELSE800
790 IF MH=1THEN X2=-1:MX=38:GOTO810ELSE X2=1:GOTO810
800 MX=MX+X2+X2
810 MV=$D000+MY*40+MX
820 MC=PEEK(MV)-16:IF MC<0THEN MC=0
830 IF(MV=V)+(MV+X2=V)THEN LE=LE-1:FPRINT[X,Y]DM(MK):MUSIC"V1305B0ABABAB+C+D+E+D
+GBABAB+E":MUSICWAIT:GOTO610
840 FPRINT[MX,MY]CR(MH)
850 GOTO430
860 'KILLER ---------------------------
870 FPRINT[MX,MY]MC
880 ON INT(RND(1)*2)+1GOTO890,910
890 IF MX>X THEN MX=MX-1:MH=1:GOTO910ELSE IF MX<XTHEN MX=MX+1:MH=2:GOTO910
900 IF MY>Y THEN MY=MY-1ELSE IF MY<YTHEN MY=MY+1
910 MV=$D000+MY*40+MX:MC=PEEK(MV)-16:IF MC<0THEN MC=0
920 IF MV=V THEN LE=LE-1:FORJ=1TO5:FORI=15TO16:FPRINT[MX,MY]I:SOUNDI,5:NEXTI,J:F
ORI=37TO39:FPRINT[X,Y]I:SOUNDI,5:NEXTI:GOTO610
930 FPRINT[MX,MY]KI(MH)
940 GOTO430
950 'ROUND CLEAR *********************
960 MUSIC"V1303-G3CEGGFEDC-BCDC-B-A-G-G-A-B-A-BRC":MUSICWAIT:SC=SC+TM*10*LE
970 RO=RO+1:IF RO>3THEN RO=1
980 GOTO320
990 'GAME OVER ========================
1000 CLS3:CURSOR9,1:K1=1
1010 FORI=1TO22:IF K1=1THEN K1=2ELSE K1=1
1020 FPRINT[I+8,1]MA(1,K1):SOUND I+10,8
1030 FPRINT[I+8,1]0:PRINT[4,0]MID$(CV$,I,1);:NEXTI
1040 IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR14,4:PRINT[3,0]"N.EW .R.ECORD !.":MUSIC"V1304-G3-
ACERRDRRRGRRAREDRRRCRRCRRC";"V1003R3RR  DRD-GR-A-GDRDRD-G-A-GRRCRRCRRC":GOTO1060
1050 MUSIC"V1302C3RR-GRCR-#ARCRDRFRG1RG1R3RFERDRCRRR+C";"V1002C3RDRERCRFRERDRCR-
B-R-RCDRERCC"
1060 CURSOR10,8:PRINT[5,0]USING"Y.OUR .S.CORE  #######0.";SC:CURSOR10,10:PRINT[5
,0]USING"H.IGH .S.CORE  #######0.";HS
1070 MUSICWAIT:CURSOR8,15:PRINT[6,0]"H.IT .A.NY .K.EY ! .T.O .R.EPLAY !!."
1080 GET K$:IF K$=""THEN1080ELSE120
1090 'BUILDING 1 ======================
1100 DATA"                1        1     "
1110 DATA"222232          22223222222232222  "
1120 DATA"    3         3          3       "
1130 DATA"    32222222222222232222222223     "
1140 DATA"    3 1    1       3      3      "
1150 DATA" 322222  222223  2222222223  2223  "
1160 DATA" 3          3          3      3  "
1170 DATA" 3          32222222222223    3  "
1180 DATA" 3  1     1  3        1 3     3   1"
1190 DATA"2222222223222222        322222   3222222"
1200 DATA"          3           3       3  "
1210 DATA"          32222222222223      3  "
1220 DATA"          3           3       3  "
1230 DATA"    24222222         2222242222222  "
1240 'BUILDING 2 ======================
1250  DATA"               1                1  1"
1260 DATA"222223        2322        32222222222232  3"
1270 DATA"     3        3           3        3  3"
1280 DATA"      3222222223          3222222223  3"
1290 DATA"      3       3           3   1    3  3"
1300 DATA"       223222222222222223222222222222322"
1310 DATA"          3            3              3 "
1320 DATA"           3222222222223 3            3 "
1330 DATA"          3     1       3 31    1     3 "
1340 DATA"      32222223222      2222     22242222  "
1350 DATA"      3        3                       "
1360 DATA"       3       322223                  "
1370 DATA"      3        3       3 1             "
1380 DATA"2222222   2242   2222222              "
1390 'BUILDING 3 ======================
1400 DATA"            1         1         1    "
1410 DATA"223        223       2222223    3    "
1420 DATA"  3          3             3    3    "
1430 DATA"   22222222243              322223   "
1440 DATA"             3     1        3   3    "
1450 DATA"             3222222222222        222223  "
1460 DATA"             3                    3  "
1470 DATA"             3222222222223222222222232  "
1480 DATA"             3    1    1 3       3  "
1490 DATA"          322222222     22223222222  "
1500 DATA"          3              3          "
1510 DATA"          3              3          "
1520 DATA"          3              3 1      1  "
1530 DATA"             42             2222222222  "
```


★夏休みや冬休みの宿題を早く終わらす方法：友達に「○月×日に△□の宿題かしてやら～」と言う。いやでも○月×日までに宿題がすむ。（愛姫県宇和島市・**鴻池亨正16才**）……【**影**：×日に原稿あげるぞ。**編**：もう聞かない。】

MZ-2000/2200/2500 (1Z001, G-RAM1)用

協賛：シャープ

FAR AWAY
ファー　アウェイ

—ミュウの冒険—

エントリーコードMB①　ANPON



STORY

創世歴0260年，人類が創造されて2世紀あまり過ぎたころ，まだ人々は悪を知らず，平和に暮らしていた。

しかしある日，天から降りてきた悪魔が，人々の心に悪の思想を植えつけ，人々の良心はすっかり失われてしまった。

この事態を重くみた神々は，人々の良心を取りもどすべく，その使いとしてミュウを人間界に送ったのである。

ミュウは，せまりくる障害物をよけて，ハートを取り続けなければならないのです（かなり強引な話だと思います）。

HOW TO PLAY

8246で上下左右にミュウを操り，5でビームを発射します。ビームは強力で，前方にある物体をすべて破壊してしまいますが，数に限りがあり（残り数は右下に表示），なくなるとビームは使えません。

1回スクロールするたびに10点，また，"♡"を取ると200点，EXTRAを取ると一つにつき2,000点です。EXTRAの文字をすべて取るとミュウが1人追加されます。また，2万点で1人，以後6万点ごとに1人追加されます。

ある程度進むと，面クリアで，残りのビーム数×2,000点がスコアに加算されます。

もちろん，障害物に当たればOUTです。そして，ミュウが全滅すればGAME OVERとなります。

CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムで使われているマシン語ルーチンは，単にスクロールするだけでなく，特定のキャラクターのみを移動させることができる。したがって，一度に同じキャラクターを同じ方向に移動させるには大変便利だ。しかも，BASICから安易に実行できる。

EXPLANATION

障害物のパターンは12あり，それを組み合わせることによって，10面まで作りました。10面を超えると1面にもどります。

ラウンドのパターンの組み合わせを変えたいときには，20040行のDATAを変えてください。

横スクロールと障害物の移動は，マシン語を使っています。横スクロールは$C100からです。これは，画面を左へスクロールさせるとともに，左端に文字を書き込んでいます。

この使いかたは，

①A$＝"書き込みたい文字列"
②USR（$C100，A$）

とすればよいのです。ただし，文字列の長さは21でなければなりません。

また，障害物の移動ルーチンは，$C000からです。このルーチンは，画面上の任意のキャラクターを自由に上下左右へ動かせることができます。

この使いかたは，

①A$＝"㋐㋑㋒"
②USR（$C000，A$）

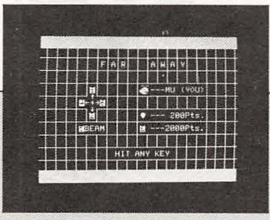
とすればよいのです。ただし，㋐は動かしたい方向の矢印，㋑は動かしたいキャラクター，㋒はキャラクターの動く方向にスペース以外の何かがあった場合，キャラクターを変化させるためのものです。このルーチンによって，いろいろな動きをさせることができます。

また，㋐の部分を矢印以外のものにすれば，画面上にある㋑を㋒に変えることができます。

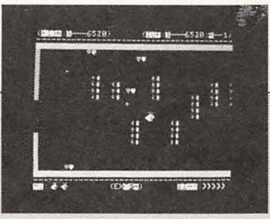
ATTENTION

リスト中の「CHR$(148)の"○"と，英文字のo（小文字）とが見わけにくいと思いますが，まちがえないでください。

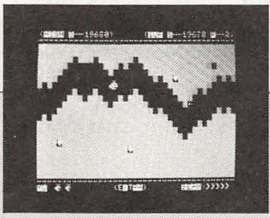
また，障害物移動プログラム（別名部分スクロール）は，Y座標の2～22の中に含まれるキャラクターにしか働きません。よって，このプログラムを使って，他のゲームを作るときには，その範囲外にスコアなどを書いてください。



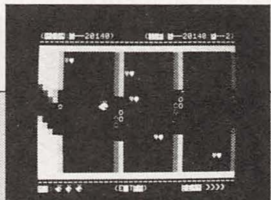
《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート



《写真2》さあ，ミュウの冒険がはじまったぞ～



《写真3》いろんなところを通るんだね。すごい！



《写真4》ハートがいっぱい！これを取り続けるんだ

★サザエさんのキャラクターは成長しないということに対してイギがあります。それはウソです。イクラちゃんは今，りっぱにしゃべるではありませんか。「パパー」「ママー」。（鳥取県日野郡・岡田洋介14才）……【編：ふー。】

FAR AWAY —ミュウの冒険—のプログラム・リスト

```
 100 GOSUB20000:GOSUB30000:GOSUB25000
 1000 REM ▒▒GAME START▒▒
 1010 GOSUB15000:SC=0:ST=0:LV=0:MU=3:O=0:ES=20000:EX$="(EXTRA)"
 1050 REM ▒▒ROUND START▒▒
 1060 ST=ST+1:D=0:IFST=11THENST=1:LV=LV+1
 1070 X=10:Y=12:YP=10:BE=5:MC=1:U=1:GOSUB10000
 1080 POSITION80,94:PATTERN-11,B$(0)
 1090 MUSIC"+C3R0+C3R0A5+D3R0+D3R0+C5+C3R0+C3R0#A3R0A3R0#A6R3+E3R0+E3R0+D5+E3R0+
E3R0+D5+C3R0+C3R0+D3R0+E3R0+F3R0+F3R0+F3R
 1500 REM ▒▒MAIN▒▒
 1510 GETA:IF(INT(A/2)=A/2)*(A<>0)THENPOSITIONX*8,Y*8-2:PATTERN-11,CB$:X=X-(A=4)
*(X>0)+(A=6)*(X<38):Y=Y-(A=8)*(Y>2)+(A=2)*(Y<22)
 1520 POSITIONX*8,Y*8-2:PATTERN-11,B$(O):O=1-O
 1530 GOSUB1800:IFP$<>" "GOTO9000
 1540 IF(A=5)*(BE>0)GOSUB5000
 1545 A$=PO$:D=D+1:U=U-1:IF(U<>0)*(PA(ST,D/80)<9)GOTO1560
 1550 ONPA(ST,D/80)GOSUB2010,2020,2030,2040,2050,2060,2070,2080,2090,2100,2110,2
120
 1560 USR($C100,A$):IFD=360GOTO8000
 1570 USR($C000,O1$):USR($C000,O2$):USR($C000,W1$):USR($C000,W2$):USR($C000,A1$)
 1580 GOSUB1800:IFP$<>" "GOTO9000
 1590 IF(PA(ST,D/80)=9)+(D>320)GOTO1630
 1600 R=RND(1)*20:IFR>18THENCURSOR39,RND(1)*19+3:PRINT"♥";
 1610 IFR<LV*2+2THENCURSOR38,RND(1)*19+3:PRINT"←";
 1620 IFD/80=INT(D/80)THENQ$=MID$("EXTRA",RND(1)*5+1,1):CURSOR39,RND(1)*19+3:PRI
NTQ$;
 1630 MUSICMID$(MU$,MC,2)+"0":MC=MC+2:IFMC=193THENMC=1
 1640 SC=SC+10:GOSUB6000:GOTO1510
 1800 REM ▒▒POINT▒▒
 1810 P$=CHARACTER$(X+1,Y)
 1820 IFP$="♥"THENSC=SC+200:MUSIC"G0+C+E":GOSUB6000:CURSORX+1,Y:PRINT" ";:P$=" "
 1830 IFP$=Q$GOSUB7000:CURSORX+1,Y:PRINT" ";:P$=" "
 1840 RETURN
 2000 REM ▒▒PATTERN▒▒
 2010 REM ▒ :A$="▒"+MID$(P1$,RND(1)*15+1,19)+"▒":U=4:RETURN
 2020 REM ▒ :A$=MID$(P2$,RND(1)*14+1,21):U=12:RETURN
 2030 REM ▒ :YP=YP+SGN(RND(1)-.5)+(YP>14)-(YP<3):A$=MID$(P2$,YP,21):U=1:RETURN
 2040 REM ▒ :A$="▒"+MID$(P4$,RND(1)*14+1,19)+"▒":U=5:RETURN
 2050 REM ▒ :A$=MID$(P5$,RND(1)*6+1,21):U=INT(RND(1)*8)+5:RETURN
 2060 REM ▒ :A$=MID$(P6$,RND(1)*12+1,21):U=12:RETURN
 2070 REM ▒ :A$="▒o"+MID$(P7$,RND(1)*9+1,17)+"c▒":U=12:RETURN
 2080 REM ▒ :A$=MID$(P8$,INT(RND(1)*5)*4+1,21):U=12:RETURN
 2090 REM ▒ :IF(U=0)+(U=4)THENYP=RND(1)*13+1:A$=P9$:U=U-(U=0)*5:RETURN
 2095 A$="▒"+MID$(Q9$,YP,19)+"▒":YP=YP+1:RETURN
 2100 REM▒ :A$=P2$:IFU=0THENU=6:A$=PA$
 2105 YP=YP+SGN(RND(1)-.5)+(YP>14)-(YP<3):A$=MID$(A$,YP,21):RETURN
 2110 REM▒ :A$=PB$:IFRND(1)<.4THENA$=QB$
 2113 IFU=0THENUSR($C000,B1$):U=INT(RND(1)*40)+5
 2115 YP=YP+SGN(RND(1)-.5)+(YP>12)-(YP<2):A$="▒"+MID$(A$,YP,19)+"▒":RETURN
 2120 REM▒ :IFU=0THENUSR($C000,B1$):USR($C000,B2$):U=INT(RND(1)*15)*2+10
 2123 A$=PC$:IFOTHENA$=QC$
 2125 RETURN
 5000 REM ▒▒BEAM▒▒
 5010 BE=BE-1:CURSOR34+BE,24:PRINT" ";:POKE3863,30
 5020 CURSORX+2,Y:FORI=X+2TO39:PRINT">";:POKE3866,35-I/2:USR(3860):NEXT
 5030 CURSORX+2,Y:FORI=X+2TO39:PRINT" ";:NEXT
 5040 RETURN
 6000 REM ▒▒SCORE PRINT▒▒
 6010 CURSOR27,0:PRINTRIGHT$("------"+STR$(SC),7):IFSC>HITHENHI=SC
 6020 CURSOR7,0:PRINTRIGHT$("------"+STR$(HI),7);
 6030 IFSC>=ESTHENMU=MU+1:FORI=1TO20:MUSIC"+A1R":NEXT:ES=ES+60000:POSITIONMU*16-
8,191:PATTERN-9,B$(2)
 6040 RETURN
 7000 REM ▒▒EXTRA▒▒
 7010 SC=SC+2000:MUSIC"+C0+D+E+F+C+D+E+F+C+D+E+F":GOSUB6000
 7020 O=-(Q$="E")-(Q$="X")*2-(Q$="T")*3-(Q$="R")*4-(Q$="A")*5
 7030 EX$=LEFT$(EX$,O)+Q$+RIGHT$(EX$,6-O):CURSOR15,24:PRINTEX$;
 7040 IFEX$<>"(EXTRA)"THENRETURN
 7050 MUSIC"R7":FORI=1TO5:CURSOR16,24:PRINT"EXTRA";:MUSIC"+C1+E+G":CURSOR16,24:P
RINT"EXTRA";:MUSIC"+C+E+G":NEXT:MUSIC"R7R+A1"
 7060 CURSOR16,24:PRINT"      ";:POSITION140,191:PATTERN-9,B$(2):MUSIC"R7R"
 7070 POKE3863,10:POKE3866,50:MU=MU+1:FORI=140TOMU*16-8STEP-4
 7080 POSITIONI,191:PATTERN-9,B$(2)+C9$:USR(3860):MUSIC"R0":NEXT
 7090 EX$="(EXTRA)":CURSOR15,24:PRINTEX$;:MUSIC"R7R+A0":RETURN
 8000 REM ▒▒CLEAR▒▒
 8010 MUSIC"R7R+G3+G+E5R+G3+G+F5R+G+A+B+#B+B3+A+G5"
 8020 MUSIC"+G3+G+E5R+G3+G+F5R+G+A+B+#B7"
 8040 POSITIONX*8,Y*8-2:PATTERN-11,CB$
 8050 FORI=1TO20:USR($C100,E2$):USR($C100,E1$):NEXT
 8060 CURSOR10,9:PRINT"R|O|U|N|D| |C|L|E|A|R";:CURSOR10,13:PRINT"B|O|N|U|S|:|";
 8070 MUSIC"+E3+E+D+E+A+G+F5+F+D+B+B+A+#B+B3+A3+G5
 8080 MUSIC"+E3+E+D+E+A+G+F5+F+D+B+B+A+#B8RR"
 8090 FORI=1TO5:PRINTMID$(RIGHT$("     "+STR$(BE*2000),5),I,1);"|";:MUSIC"+A1R5":
NEXT:IFBE=0GOTO8110
 8100 POKE3863,50:FORJ=1TOBE*20:SC=SC+100:GOSUB6000:POKE3866,30-J/4:USR(3860):NE
XT
 8110 MUSIC"R7R":GOTO1060
 9000 REM ▒▒OUT▒▒
 9010 MUSIC"-C2RG4R7"
 9020 FORI=0TO14STEP2:BLINEX*8+I,Y*8-2,X*8+I,Y*8+9,X*8+I+1,Y*8+9,X*8+I+1,Y*8-2
 9030 MUSICMID$("  C4-B1R -A4-G1R -F3  -E  -D -C6",I*2+1,4):NEXT
```



★H君は，ドラゴンバスターで，ウィザードに剣で舞いあげられ，ようやくおりたと思ったら，なんとウィザードにカブト割りをしようとして，また舞いあげられた。（北海道登別市・小笠原　実15才）……【影：フォフォフォ。】

```
 9040 MUSIC"R7R":MU=MU-1:IFMUGOTO1070
 9200 REM ▒▒END▒▒
 9210 FORI=1TO20:USR($C100,E2$):USR($C100,E1$):NEXT
 9220 FORI=1TO9:CURSOR12,11:PRINTLEFT$("G|A|M|E| |O|V|E|R",I*2);:MUSIC"G1+#B":NE
XT
 9230 MUSIC"R9G3B+D5+D+D+E3+D+D+C+CB+C5+D3+CB5BB3+D+CBBAAGA5
 9240 MUSIC"G3AB8+C3+E+D8G3B+D5+D+C+D3+CB8R9"
 9250 FORI=1TO11:CURSOR10,13:PRINTLEFT$("T|R|Y| |A|G|A|I|N| |?",I*2);:MUSIC"E1+G
":NEXT
 9260 GETA$:IFA$="Y"THENCONSOLEN:GOTO1000
 9270 IFA$="N"THENCONSOLEN:POKE$952,166:POKE3863,$30:POKE3866,$60:GRAPHC:PRINT"®
";:END
 9280 GOTO9260
 10000 REM ▒▒SCREEN▒▒
 10010 GRAPHC
 10020 PRINT"®(HIGH:S────────)          (MU:S──────────:S───)";STRING$("-",40);
 10030 CURSOR0,23:PRINTSTRING$("-",40);:GOSUB6000:CURSOR36,0:PRINTRIGHT$("──"+ST
R$(LV*10+ST),3);
 10040 CURSOR0,23:PRINTSTRING$("-",40);"MU:";:CURSOR15,24:PRINTEX$;"          BEAM:
";STRING$(">",BE);
 10050 POSITION24,191:IFMU>1THENFORI=2TOMU:PATTERN-9,B$(2):NEXT
 10060 FORI=1TO40:USR($C100,P0$):NEXT
 10070 RETURN
 15000 REM ▒▒EXPLANATION▒▒
 15010 GRAPHC:PRINT"®П";STRING$("▒",40);:CURSOR0,23:PRINTSTRING$("▒",40);
 15020 FORI=1TO20:USR($C100,E2$):USR($C100,E1$):NEXT
 15030 CURSOR12,5:PRINT"F|A|R| | |A|W|A|Y";
 15040 CURSOR10,9:PRINT"▒П⇔⇔↑└П⇔⇔⇔▒←+→▒П⇔⇔⇔┐↓┌П⇔⇔▒П⇔⇔──П⇔⇔⇔▒BEAMП⇔⇔⇔┐──┬";
 15050 CURSOR21,8:PRINT"┴─┴─┴─┴─┴─┴";:CURSOR21,10:PRINT"┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬";
 15060 CURSOR20,9:PRINT"  ---MU (YOU)";:POSITION158,70:PATTERN-11,B$(0)
 15070 CURSOR21,12:PRINT"┴─┴─┴─┴─┴─┴";:CURSOR21,14:PRINT"────────────";:CURSOR21,
16:PRINT"┬─┬─┬─┬─┬─┬";
 15080 CURSOR20,13:PRINT"♥ --- 200Pts.";:CURSOR20,15:PRINT"▒ ---2000Pts.";
 15090 CURSOR15,18:PRINT"┴─┴─┴─┴─┴─┴";:CURSOR15,20:PRINT"┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬";
 15100 CURSOR15,19:PRINT"HIT ANY KEY";
 15110 GETA$:IFA$=""GOTO15110
 15120 RETURN
 20000 REM ▒▒SHOKI▒▒
 20010 CONSOLEC40S0,24NGN:CLR:TEMPO7:GRAPHI1CO1
 20020 DIM B$(2),PA(10,4):POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
 20030 FORI=1TO10:FORJ=0TO3:READPA(I,J):NEXT:NEXT
 20040 REM STAGE DATA :DATA1,2,1,6, 3,6,1,4, 6,2,4,5, 1,5,2,7, 2,7,4,11, 3,4,10,
7, 4,5,7,8 ,11,4,6,12, 10,8,12,9, 8,12,11,9
 20050 O1$="↑oo":O2$="↓oo":W1$="↓П▒":W2$="↑П▒":A1$="←← ":B1$=" ↑П":B2$=" ↓П"
 20060 P0$="▒"+SPACE$(19)+"▒":P1$=SPACE$(15)+"****"+SPACE$(15)
 20070 P2$=STRING$("▒",15)+"          "+STRING$("▒",15)
 20080 P4$=SPACE$(14)+"ooooo"+SPACE$(14):P5$="▒▒▒▒▒▒▒ o o o 0 0 0 ▒▒▒▒▒▒▒"
 20090 P6$=STRING$("▒",13)+"o          0"+STRING$("▒",13)
 20100 P7$="              ППППППППП              "
 20110 P8$="▒00←▒00←▒00←▒00←▒←←←▒←oo▒←oo▒←oo▒←oo▒"
 20120 P9$="▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒":Q9$=SPACE$(17)+"oo"+SPACE$(17)
 20130 PA$=STRING$("▒",15)+"   0   "+STRING$("▒",15)
 20140 PB$=SPACE$(18)+STRING$("▒",13):QB$=SPACE$(17)+"↑"+STRING$("▒",13)
 20150 PC$="▒▒↓                 ↑▒▒":QC$="▒▒      ←         ←      ▒▒"
 20160 E1$="▒|+|+|+|+|+|+|+|+|+|▒":E2$="▒ - - - - - - - - - - ▒"
 20200 RESTORE22010:FORI=1TO4:READA$:MU$=MU$+A$:NEXT
 20210 RETURN
 22000 REM MUSIC DATA
 22010 DATA" G G G F E E G G G F E E F F D D D D E E E F G G"
 22020 DATA" G G G F E E G G G F E E F F-B-B-B-B C C R R R R"
 22030 DATA" D D D D D D E E E F G G D D D D D D E E E F G G"
 22040 DATA" G G G F E E G G G F E E F F-B-B-B-B C C R R R R"
 25000 REM ▒▒READ ACTORS▒▒
 25010 RESTORE26010:FORI=0TO2:READA:FORJ=1TOA:READB:B$(I)=B$(I)+CHR$(B):NEXT:NEX
T
 25020 CB$=STRING$(CHR$(0),22):C9$=STRING$(CHR$(0),9)
 25030 RETURN
 26000 REM     ACTORS DATA
 26010 DATA 22, 31,0,1,7,15,63,255,127,63,15,3,191,64,240,252,254,238,255,254,19
2,252,240
 26020 DATA 22, 1,0,1,7,15,63,255,127,63,15,3,176,64,240,252,254,238,255,254,192
,252,240
 26030 DATA 18, 1,0,0,3,31,15,7,3,0,220,32,240,248,220,252,192,248,224
 30000 REM ▒▒READ MACHINE▒▒
 30010 RESTORE31010:LIMIT$BFFF
 30020 FORI=0TO114:READA:POKE49152+I,A:NEXT
 30030 FORI=0TO37:READA:POKE49408+I,A:NEXT
 30040 RETURN
 31000 REM     PART SCROOL
 31010 DATA 219,232,203,255,211,232,213,221,225, 33, 80,208, 14,177,  6, 43
 31020 DATA 221,126,  0,254,130, 32,  5, 17,215,255, 24, 37,254,132, 32,  5
 31030 DATA  17,254,255, 24, 28, 33,151,211, 14,185,  6, 35,254,129, 32,  5
 31040 DATA  17, 41,  0, 24, 12,254,131, 32,  5, 17,  2,  0, 24,  3, 17,  1
 31050 DATA   0,121, 50, 80,192,120, 50,103,192,  1, 72,  3,221,126,  1,237
 31060 DATA 177, 32, 25,229, 25,126,254, 32, 32,  8,221,126,  1,119, 62, 32
 31070 DATA  24,  3,221,126,  2,225,229, 43,119,225, 24,224,219,232,203,191
 31080 DATA 211,232,201
 32000 REM     ALL SCROOL
 32010 DATA 219,232,203,255,211,232, 33, 81,208,  6, 21,197,213,  1, 39,0
 32020 DATA  84, 93, 27,237,176,209, 28, 43,119, 35, 35, 19,193, 16,236,219
 32030 DATA 232,203,191,211,232,201
```



★影さんはよく入社できたなあ。編集部ってそんなに入りやすいのかなあ。もしかして，影さん，天才!?まさかなあ〜。う〜ん悩む。(大阪府東大阪市・宮脇賢治13才)……【編：一緒に仕事してても，正体つかめないもんね。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001, G-RAM1, 2, 3)用

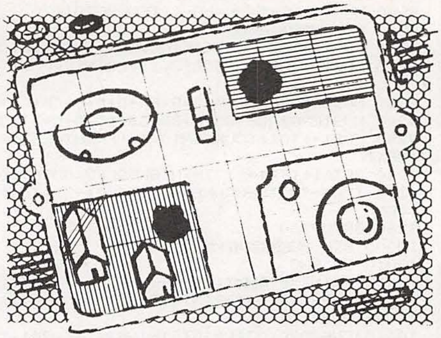
協賛：シャープ

レーダー ウォーズ

マイコンBASIC Magazine 50 キャンペーン

エントリーコードMB②

IWAKAN



◎ストーリー

戦争は，終わりに近づいていた。この作戦が成功すれば，敵の本部をたたけるのだ。

あなたに，与えられた指令は，5分間だけ敵の進行をくい止めることであり，一つも敵をのがしてはならないのだ。

あなたは緊張しながら戦闘衛星のレーダー・パネルにむかった。

◎遊びかた

RUNしてMZ－2000か2200か入力してください。すると，簡単なタイトルがでるので，何かキーを押してください。

画面が描かれ，ゆっくりとスクロールして，敵が画面下にむかって行きます。

画面の上方の“〔　〕”には，入力モードが書かれています。

〔INPUT　X〕のときはA～Iまで，〔INPUT　Y〕のときはJ～Nまで入力します。入力時は確認音がするので，ゆっくり確実に入力してください。XYともに入力すると，〔FIRE〕と表示され，レーザーが発射されます。

敵が画面の下につくか，5分間守りとおしたときにGAME　OVERとなります。

◎プログラムについて

すみません。ゆるしてください。プログラムはむちゃくちゃです。直せる人は，直してください。

◎さいごに

70行はデバッグが終わってから入力してね！あと，セーブは，忘すれずに！

ちなみに，僕のHI－SCOREは，22,000点です。

CHECKER FLAG

編：メイン・ルーチンが短いですね。たった6行しかないですよ。

Dr.D：サブ・ルーチン化しているからだろう。こうすることのメリットは，デバッグがしやすいということだろう。つまり，サブ・ルーチンをテストするプログラムを作って，正常に動くか確認することができるんだ。

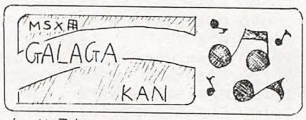
編：なるほど，サブ・ルーチン化すると，そういうメリットがあったわけですね。ところで，このプログラムのメイン・ルーチンは中ほどにありますが？

Dr.D：やはり，メイン・ルーチンは前のほうにもっていきたいな。音楽のデータなどは後のほうにもっていったほうがいいぞ。

こちら編集部

今月は，MZ－80Bで動くプログラムが載っていないと，お気づきでしょう。そうなんです。80Bモードの投稿がひじょうに少ないんですよ。こんなことだと，これから先，80Bのプログラムが消えちゃいますよ。80Bユーザーがんばれ！

評…ナムコ・ミュージックのUFPだ（編）



あのギャラガのゲームスタートミュージックであります。うちこんだらRUNしてください。"Ø"と"O"をまちがえぬよう。"."を忘れぬよう。

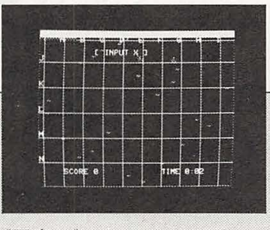
MSX

参考「ALL ABOUT NAMCO」GALAGAのLIST

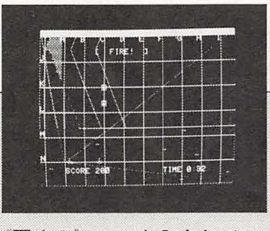
```
1Ø PLAY"T17ØL8O4V9G.
O5CD.FE.CD.A"
2Ø PLAY"G.CD.FE.CG.B"
3Ø PLAY"O6C.O5B-A-.GF.
E-D.O4B-"
4Ø PLAY"O5B-.O6CO5B.
GL1ØAFDAFD"
5Ø END
```

★あ！(xxxKAN)…［一同：アハハ…］

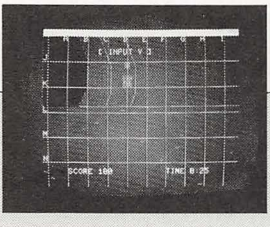
by　KAN



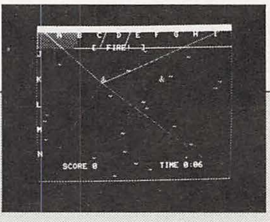
《写真1》MZ－2200を選ぶとこんな画面が…



《写真2》X，Yを入力して，それレーザー発射！



《写真3》命中したり，敵が画面下にくると点滅する



《写真4》これは，MZ－2000を選んだ画面

★はじめてベーマガを買いました。これから，たくさんプログラムを送ります。待ってて影さん。では一句。“うわさをすれば影がくる”。(北海道江別市・ペンネームは長けりゃいいってもんじゃないもんね)……【影：どうも。】

レーダー　ウォーズのプログラム・リスト

```
 1 REM  ──────── ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ────────
 10 CLR:CONSOLEGNC40:TEMPO7:DIM X(6),Y(6),X1(6),Y1(6),H(6),F(6),F1(6),B$(6):LIMI
T $A000
 20 CURSOR 14,10:INPUT"MZ-";MZ:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
 30 M1$="-F0F6-F0C3-F0F2-F0A2-F0+C2-F0A4-F0F2-G0G2R0-G0G6-G0#A5-G0#A2-G0A4-G0G2"
 40 M2$="-F0F6-F0C3-F0F2-F0A2-F0+C2-F0A4-F0F2-G0G2R0-G0G6-F0F7"
 50 M3$="-F0+F9R0+#D4-F0+#C4R0+F4-#D0+#D9R4-#D0R6"
 60 M4$="-E0+E9R0+#D4-E0+E4-E0+#F4-#G0+#G4-#G0+#F4-#G0+E4-#G0+#D4-#C0+#C4-#D0+#D
6"
 70 POKE5139,205:POKE5140,222:POKE5141,45:POKE5142,207:POKE5143,182:POKE5144,222
:POKE5145,13
 100 RESTORE
 110 FOR D=0 TO 70
 120 READ A:POKE 45056+D,A:Z=Z+A:NEXT D
 125 IF Z<>7995 THEN PRINT"*ﾃﾞｰﾀｰｦ ﾐﾅｵｿｳ!":POKE$952,166:END
 130 REM  ──────── ﾊﾟﾀｰﾝ ────────
 135 P1$="ﾞﾄﾄ平平ﾄﾄﾞ": P2$="ｽﾛ[illegible]ｽﾅ"
 140 P3$="<Bｽｨｵｽ B<": P4$=CHR$(24)+CHR$(24)+"Zﾅｽ[illegible]Z"
 145 P5$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+"2L"+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)
 150 P6$=CHR$(15)+CHR$(0)+" "+CHR$(13)+"──ｾ平": P7$="[illegible]"+CHR$(8)+CHR$(4)+"ﾀ"+CHR$(
17)+"I"+CHR$(9)+"ｯ"
 160 P8$="ｨ-"+CHR$(17)+CHR$(8)+"●ｦ ※":P9$=")I｡"+CHR$(9)+"[illegible]"+CHR$(2)+CHR$(4)+"[illegible]"
 170 B$(1)=CHR$(0)+"B"+CHR$(24)+"$$"+CHR$(24)+"B"+CHR$(0)
 180 B$(2)=CHR$(24)+"Z$□□$Z"+CHR$(24):B$(3)=B$(1):B$(4)=STRING$(CHR$(0),8)
 190 GOTO 3500
 200 REM  ──────── ｶﾞﾒﾝ ｶｸ ────────
 210 X1=100:Y1=100:X3=10:F=-10:M=0:E=0:EN=0:SP=4:HL=2:OUT@$F5,7:OUT@$F4,0:PRINTC
HR$(6):GRAPH0123
 220 FOR C=1 TO 5:GOSUB 2100:F(C)=0:F1(C)=0:NEXT C
 230 FOR C=40960 TO 41040:POKE C,170:NEXT C
 240 FOR C=41040 TO 41120:POKE C, 85:NEXT C
 250 FOR C=41120 TO 41280 STEP2:POKE C,1:POKE C+1,0:NEXT C:POKE$B031,30:POKE$B03
E,30
 260 GRAPHI2:LINE 0,0,319,0,319,199,0,199,0,0
 270 GRAPHI3:LINE0,0,319,0:FOR C=1 TO 192 STEP 8:POSITION INT(310*RND(1)),C:PATT
ERN-8,P5$:NEXT C
 280 IF MZ=2200 THEN GRAPHI1:FOR C=8 TO 320 STEP 32:LINE 0,C,319,C:LINE C,0,C,19
9:NEXT C
 290 CURSOR 0,0:PRINT STRING$(CHR$(30),40):FOR C=65 TO 73:CURSOR(C-64)*4,1:PRINT
CHR$(C);:NEXT C
 300 FOR C=74 TO 78:CURSOR0,(C-73)*4:PRINTCHR$(C);:NEXT C
 310 MUSIC M1$,M2$:TIME$="000000":PO=0
 500 REM  ──────── ﾒｲﾝ ────────
 510 GOSUB 1000:GOSUB 2000:IF A$="" THEN GET A$
 520 XX=X:YY=Y:IF A$<>"" THEN GOSUB 800
 530 CURSOR 11,3:PRINT"[ INPUT ";CHR$(88+M);" ]"
 540 CURSOR 5,22:PRINT"SCORE";PO:CURSOR 25,22:PRINT"TIME ";MID$(TIME$,4,1);":";M
ID$(TIME$,5,2):IF VAL(TIME$)>=500 THEN MUSIC M1$+M2$:GOTO 3010
 550 IF EN=1 THEN 3000
 560 GOTO 500
 800 REM  ────────ﾚｰｻﾞｰ────────
 801 XY=ASC(A$)
 810 IF(M=0)*(XY>64)*(XY<74) THEN X=(XY-64)*4:M=1:FOR C=110 TO 10 STEP-50:POKE$0
F17,5:POKE$0F1A,C:USR($0F14):NEXT C:RETURN
 820 IF(M=1)*(XY>73)*(XY<79) THEN Y=(XY-73)*4:M=0:GOTO 835
 830 RETURN
 835 CURSOR 13,3:PRINT" FIRE!  "
 840 GRAPHI2:LINE 1,1,X*8+8,Y*8+8,318,1:LINE 1,198,X*8+8,Y*8+8,318,198,X*8+8,Y*8
+8
 850 FOR C=10 TO 110 STEP20:POKE$0F17,5:POKE$0F1A,C:USR($0F14):NEXT C
 860 GRAPHI2:BLINE 1,1,X*8+8,Y*8+8,318,1:BLINE 1,198,X*8+8,Y*8+8,318,198,X*8+8,Y
*8+8:E=E+1:IF E>1 THEN E=0
 870 FOR C=1 TO 5
 880 IF(X*8>=X(C)-24)*(X*8=<X(C)+8)*(Y*8>=Y(C)-20)*(Y*8=<Y(C)+8)*(F(C)=1) THEN G
OSUB 900:PO=PO+F1(C)*200
 885 IF(X*8>=X1(C)-20)*(X*8=<X1(C)+12)*(Y*8>=Y1(C)-24)*(Y*8=<Y1(C)+12) THEN I=C:
C=6:X(6)=X1(I)+4:Y(6)=Y1(I)+4:GOSUB900:C=I:GOSUB 2100:PO=PO+100
 890 NEXT C:RETURN
 900 REM  ────────ﾊﾞｸﾊﾂ────────
 905 SP=SP+0.1:IF SP>6 THEN SP=6
 906 HL=HL+0.1:IF HL>5 THEN HL=5
 907 IF MZ=2000 THEN CONSOLE R
 910 OUT@$F4,1:GRAPHI2:J=C:GOSUB1000:C=J:FOR D=1 TO 4
 920 IF(D=3)*(C<>6)THEN GRAPHI3:POSITION X(C)-8,Y(C)-8:PATTERN-16,P6$+P8$+P7$+P9
$:OUT@$F4,7
 930 GRAPHI2:POSITION X(C)-8,Y(C)-8:PATTERN-16,B$(D)+B$(D)+B$(D)+B$(D):POKE$0F17
,3:POKE$0F1A,10:POKE$0F1B,5:USR($0F14):POKE$0F1B,0
 990 NEXT D:CONSOLE N:E=0:F(C)=0:OUT@$F4,0:J=C:GOSUB1000:C=J:RETURN
 1000 REM ──── ｽｸﾛｰﾙ & ｼﾞﾒﾝﾉ ﾃｷ ────
 1010 IF INT(10*RND(1))=0 THEN H=INT(3*RND(1))
 1020 X1=X1-H+1
 1100 IF X1<50THEN X1=50:H=0
 1110 IF X1>150THEN X1=150:H=2
 1120 POKE$B031,INT(X1/4)-10+H:POKE$B03E,INT(X1/4)-10+H:POKE$B01F,(X1+110)/4+H+E
 1130 USR($B000):FOR C=1 TO 5:IF F(C)=1 THEN Y(C)=Y(C)+2:IF Y(C)>193 THEN EN=1
 1140 NEXT C:GRAPHI3:SET X1,1:SET X1+40,1:SET X1,2:SETX1+40,2:F=F+1
 1200 S=INT(3*RND(1))+1:C=INT(HL*RND(1))+1:TX=INT(9*RND(1))*32:TY=1:IF(X1+10>TX)
+(F(C)<>0)+(F<9)  THEN RETURN
 1210 IF S=1 THEN POSITION TX,TY:PATTERN-16,P3$+P3$+P3$+P3$
 1220 IF S=2 THEN TX=INT(X1/32)*32+32:TY=1:POSITION TX+4,TY+4:PATTERN-8,P2$
 1230 IF S=3 THEN POSITION TX,TY:PATTERN-16,P1$+P1$+P1$+P1$
 1500 F=0:X(C)=TX+8:Y(C)=TY+8:F(C)=1:F1(C)=S:RETURN
 2000 REM ──────── ｿﾗﾉ ﾃｷ ────────
 2005 FOR E=1 TO 2
 2010 GET A$
 2015 GRAPHI2:IF INT(10*RND(1))=0 THEN H(E)=INT(3*RND(1))-1
 2020 POSITION X1(E),Y1(E):PATTERN-8,B$(4)
 2025 X1(E)=X1(E)+H(E)*4:Y1(E)=Y1(E)+SP:IF Y1(E)>192THEN EN=1:Y1(E)=192
 2030 IF X1(E)<40 THEN X1(E)=40 :H(E)=0
 2040 IF X1(E)>288 THEN X1(E)=288:H(E)=2
 2050 POSITION X1(E),Y1(E):PATTERN-8,P4$
 2060 NEXT E:RETURN
 2100 X1(C)=INT(20*RND(1)+10)*8:Y1(C)=8:H(C)=INT(3*RND(1))-1:RETURN
 3000 REM ──────── ｵﾜﾘ ────────
 3005 IF MZ=2000 THEN CONSOLE R
 3006 OUT@$F4,2:FOR C=1 TO 200:POKE$0F17,5:POKE$0F1A,C:USR($0F14):NEXT C
 3010 OUT@$F4,0:OUT@$F5,2:CONSOLE N:PRINTCHR$(6)
 3015 GRAPHI3:RESTORE 10100:FOR Y=76 TO 107.5 STEP0.5:READ A:IF A=0 THEN RESTORE
 10100:READ A
 3020 POKE$0F17,100-INT(A/2):POKE$0F1A,A:USR($0F14):BLINE 96,Y,224,Y:NEXT Y
 3025 CURSOR15,10:PRINT"GAME OVER"
 3030 CURSOR15,12:PRINT"SCORE";PO:MUSIC M3$,M4$,M3$,M4$
 3500 REM ──────── ﾀｲﾄﾙ ────────
 3510 GRAPH00:CONSOLEGN:PRINTCHR$(6):CURSOR 13,5:PRINT"ﾚｰﾀﾞｰ ｳｫｰｽﾞ":OUT@$F5,6:OU
T@$F4,1
 3520 CURSOR 20,7:PRINT"BY IWAKAM"
 3530 CURSOR 0,0 :PRINT"SCORE";PO:IF PO>HI THEN HI=PO
 3540 CURSOR 20,0:PRINT"HI SCORE";HI
 3550 CURSOR 14,20:PRINT"HIT ANY KEY"
 3560 GET A$:IF A$="" THEN 3560
 3570 GOTO 200
 10000 REM──── ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀｰ ────
 10010 DATA 62,7,211,246,62,192,211,232,203,183,211,232
 10020 DATA 62,3,211,247,1,120,62,33,224,253,17,128,254
 10030 DATA 237,184,33,160,160,17,80,192,0,0,1,50,0,237
 10040 DATA 176,33,00,160,17,80,192,0,0,1,30,0,237,176
 10050 DATA 33,80,160,17,160,192,0,0,1,30,0,237,176
 10060 DATA 62,83,211,232,201
 10070 REM──── ｵﾜﾘﾉ ｵﾄ ﾃﾞｰﾀｰ ────
 10100 DATA 142,70,75,70,55,70,75,70
 10110 DATA 142,70,80,70,55,70,80,70
 10120 DATA 142,70,85,70,55,70,85,70
 10130 DATA 142,70,89,70,55,70,89,70,0
```

MZ-80B/2000

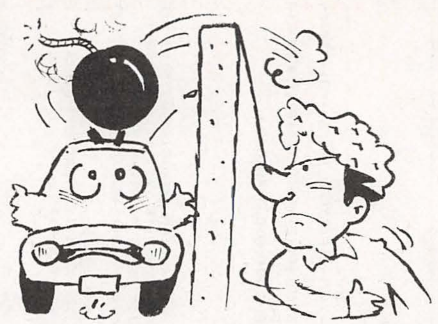
★僕らは，ＯＦコーナーにハガキを載せるベーマガの会を作りました。編さんやつぐ美さんも応援してください（影さんはどーでもいいです）。（北海道美唄市・gameover 12才）……【編：影さんに見せてないから載ったんだよ。】

MZ-2200/2500(1Z002)用

協賛：シャープ

移植版

ダウンタウンすと〜り〜



エントリーコードMB③　A・HO

ストーリー

マイケル君（あなた）は，マフィアに追われてしまった。追いつめられたあなたは，持っていた爆弾でマフィアの車をやっつけるのであった。

遊びかた

テンキーの4 6で左右に移動，スペース・キーで爆弾を投げます。敵の車は，方向を変えずに壁のまわりを回っています。そこで車が壁の向こう側を走っているときに，タイミングを合わせて爆弾を投げて，車に当ててください。はずれた場合は，すべての車の向きが変わります。

壁の上には，マフィアの下っぱの子分のジョージ君がいて，爆弾を投げるのをジャマします。そして，ジョージ君が壁の一番はしにくると，とび降りてきてマイケル君をつかまえようとします。このとき，爆発がおこると，そのショックでジョージ君を送り返すことができます。

車を爆発させると50点もらえますが，あることをすると100点もらえます。また，コーヒー・ブレイクもありますよ。

CHECKER FLAG

Dr.D：移植でも，だいぶ前に載ったものがでてくると，みょうになつかしくなるな。

編：それは年をとったしょうこですよ。

Dr.D：そ，そうか…。移植プログラムにしても，ちょっと若がえらせるといいんじゃな。

移植について

このゲームは，オリジナルのＰＣ98版と，その移植のＰＣ80版を参考にしてみたところ，オリジナルのほうがおもしろかったので，そちらのほうを移植しました。

P. S. O

私はイラストで有名なＡ・Ｈ・Ｏ氏とは別人です。私はＡ・ＨＯです。しかし，調べてみると，Ａ・Ｈ・Ｏ氏のほうが，早くから登場してますので，私はこれで手を引きます。

参考

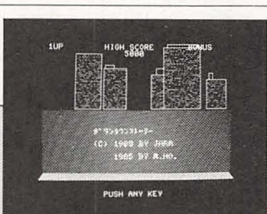
●ベーマガ'84年４月号134ページ
●ベーマガ'84年10月号122ページ〔Dwon Town Story〕
●中森明菜ソングブック（ＫＹＯＧＡＫＵＳＨＡ）48ページ〜

♥

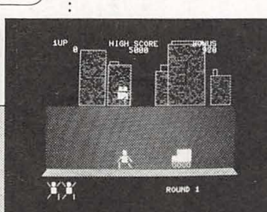
♥

《第１表》変数表

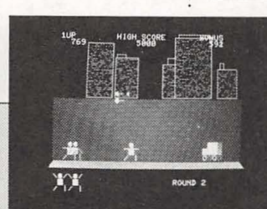
マイケル
　Ｌ………移動か
　Ｘ，Ｙ…座標
　ＸＩ，ＹＩ…移動先の座標
　Ｃ………点滅用変数
　ＭＡ……マイケルの数
爆弾
　Ｂ………発射したか
　ＢＸ，ＢＹ…座標
　Ｈ………上か下か
　ＢＣ……点滅用変数
ジョージ
　Ｍ………動く距離
　ＪＨ……向き
　ＪＸ，ＪＹ…座標
　ＪＫ……点滅用変数
車
　ＫＤ(4)…爆破したか
　Ｌ(4)……移動か
　Ｍ(4)……壁の手前か向こうか
　ＫＸ(4)，ＫＹ(4)…座標
　ＫＨ(4)　…向き
　ＫＫ……車の数
　その他
　ＬＥ……むずかしさ
　ＢＯ……ボーナス
　Ｓ………スコア
　ＨＩ……ハイスコア
　Ｘ，Ｙ，ＸＩ，ＹＩ，
　ＸＸ，ＹＹ…グラフィック用雑用
　Ｒ………ラウンド
　Ａ，Ｉ，Ｊ…雑用
プリントデータ
　Ｍ＄(2)……マイケル
　Ｙ＄(1，1)…死んだマイケル
　Ｂ＄(2)…爆弾
　Ｋ＄(1)……車
　ＢＡ＄(2)…爆発
　ＭＩ＄…オープニング曲
　ＭＺ＄…エンディング曲
ストリング，その他
　Ｇ＄……キー入力
　ＣＨ＄(1)…コーヒーブレイク用
　Ａ＄，Ａ１＄，Ａ２＄，Ａ３＄，
　ＡＣ＄，雑用



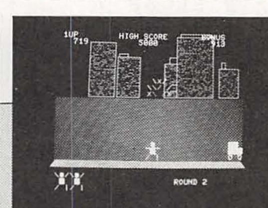
《写真１》ダウンタウンすとーりーがＭＺ-2200で！



《写真２》マイケル君とジョージ君の物語だぜ



《写真３》爆弾を投げて，壁むこうの車を爆破せよ



《写真４》やりました！みごと，命中！むずかしいぞ

★ギャーアッハハ。オーホホホホ。アヘッアヘッ。ワーッハッハッハッハ〜。この原因はＯＦの読みすぎにあります。あしからず。（三重県上野市・わっ笑いが止まらない12才）……【編：それじゃ今度は，書いて送ったら。】

移植版　ダウンタウンすと〜り〜のプログラム・リスト

```
  1 REM ┌──────────────────────────────────┐
  2 REM |o   ♥♥ ﾀﾞｳﾝﾀｳﾝｽﾄｰﾘｰ ♥♥   GA-10   |
  3 REM |o                     by A.HO.  |
  4 REM |o   ♥ FOR MZ-2000(G-RAM123)      |
  5 REM |o          MZ-2200              |
  6 REM |o          MZ-2500(SuperMZ)     |
  7 REM |o                               |
  8 REM |o       COLOR BASIC(MZ-1Z002)   |
  9 REM └──────────────────────────────────┘
 10 CONSOLE C80,GN:CCOLOR2:PRINT"** Wait A Moment ** ...ﾀﾞｳﾝﾀｳﾝｽﾄｰﾘｰ  by A.HO."
 20 DIM KX(4),KY(4),KH(4),M(4),KD(4),L(4)
 30 DIM M$(2),B$(2),K$(1),J$(2,2),Y$(1,1),BA$(2),CH$(1)
 40 M1$="R3BBBB+#C5+#D3+#D+#D+E+#F5R+E5+E5+E3+#F5+E3+G7+#F5"
 50 M2$="R3+#D3+#D+#D+#D+#D6R3+#D3+#D+E+#F+#D5+E9R3+G3+#F5+E5+D3+#F+D+E8R9"
 60 POKE$952,0:DEF KEY(10)=POKE$952,1667
 70 GOSUB 1500:GOTO 860
 80 REM ------- ﾏｲｹﾙ & ﾊﾞｸﾀﾞﾝ --------------------------------
 90 IF L=0 THEN L=1:GOTO 110
 100 L=0:GOTO 160
 110 GET G$:X1=X+(G$="4")-(G$="6"):X1=X1-(X1=1)+(X1=36)
 120 IF X<>X1 THEN CURSOR X,Y:PRINT C$:X=X1:GOTO 150
 130 IF B=1 THEN 170
 140 IF G$=" "THEN MUSIC"C1#E":B=1:BX=X:BY=17:H=1:CURSORX,Y:PRINT M$(2):GOTO170
 150 C=ABS(C-1)
 160 CURSOR X,Y:PRINT M$(C):IF B=0 THEN 220
 170 IF(BY=9)*(H=1)THEN H=0:CURSOR BX,BY:PRINT B$(2):BY=BY-1:GOTO 220
 180 IF BY=19 THEN B=0:GOSUB 640
 190 IF H=0 THEN BY=BY+1:GOTO 220
 200 CURSOR BX,BY:PRINT B$(2):BY=BY-1:BC=ABS(BC-1):CURSOR BX,BY:PRINT B$(BC)
 210 REM ------- ｸﾙﾏ -------------------------------------------
 220 FOR I=0 TO K:L(I)=L(I)-1:IF L(I)=0 THEN L(I)=LE:GOTO 260
 230 IF KD(I)=1 THEN 330
 240 IF M(I)=0 THEN 300
 250 GOTO 320
 260 IF KD(I)=1 THEN 330
 270 IF(KX(I)=0)+(KX(I)=37)THEN CURSOR KX(I),KY(I):PRINT C$:M(I)=ABS(M(I)-1)
 280 IF M(I)=0 THEN CURSOR KX(I),KY(I):PRINTC$:KX(I)=KX(I)+(KH(I)=0)-(KH(I)=1):G
OTO 300
 290 KX(I)=KX(I)-(KH(I)=0)+(KH(I)=1):GOTO 320
 300 IF KX(I)=X THEN 530
 310 CURSOR KX(I),KY(I):PRINT K$(KH(I)):GOTO 330
 320 IF((BX-2<KX(I))*(KX(I)<BX+2))*(BY=19)*(B=1)THEN KD(I)=1:S=S+50:KK=KK-1:GOSU
B 580
 330 NEXT
 340 REM ------- ｼﾞｮｰｼﾞ ---------------------------------------------
 350 IF M>0 THEN 390
 360 M=LE*INT(RND(1)*6):IF JX>BX THEN JH=0
 370 IF JX<BX THEN JH=1
 380 IF((JX=1)+(JX=36))*(JY=7)THEN JY=17:M=0:GOSUB 750
 390 CURSOR JX,JY:PRINT C$:JX=JX-(JH=0)*(JX>1)+(JH=1)*(JX<36):JK=ABS(JK-1)
 400 IF(JX=X)*(JY=Y)THEN 530
 410 IF(BX>JX-2)*(BX<JX+2)*(BY=10)*(B=1)*(H=1)*(JY=7)THEN B=0:CURSOR JX,JY:PRINT
 J$(2,0):FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 600:GOTO 430
 420 GOTO 460
 430 IF BX=X THEN GOSUB 530
 440 FOR I=0 TO K:IF(KD(I)=0)*((BX>KX(I)-2)*(BX<KX(I)+2))*(M(I)=0)THEN KD(I)=1:S
=S+100:BO=BO+100:KK=KK-1:GOSUB 610
 450 NEXT
 460 CURSOR JX,JY:PRINT J$(JH,JK):M=M-1
 470 IF B=0 THEN BX=X
 480 REM ------- ROUND CLEAR ---------------------------------------
 490 BO=BO-A:CURSOR 31,1:PRINT RIGHT$("    "+STR$(BO),4):IF BO=0 THEN GOSUB 530
 500 IF KK=-1 THEN S=S+BO:GOSUB 800:B=0:PRINTCHR$(6):GOTO 1100
 510 GOTO 90
 520 REM ------- ﾏｲｹﾙ ｼｽ ------------------------------------------
 530 MUSIC"-A1R0-A5":FOR I=17 TO 10 STEP-1:CURSOR X,I+1:PRINT C$:C=ABS(C-1)
 540 CURSOR X,I:PRINT Y$(0,C):FOR J=0 TO 200:NEXT:NEXT:FOR I=11 TO 17:CURSOR X,I
-1:PRINT C$:C=ABS(C-1)
 550 CURSOR X,I:PRINT Y$(1,C):FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT:MUSIC"-D1R0-D5":MA=MA-1:I
F MA=0 THEN 1230
 560 PRINTCHR$(6):FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1120
 570 REM ------- ｸﾙﾏ ﾊﾞｸﾊ -------------------------------------------
 580 FOR I=0 TO 9:MUSIC"A0":FOR J=0 TO 3:MUSIC"R":CURSOR BX-1,7:PRINT BA$(INT(RN
D(1)*2)):MUSIC"R":NEXT:NEXT:CURSOR BX-1,7:PRINT BA$(2)
 590 FOR I=0 TO 100:CURSOR BX,9:PRINT"50":NEXT:CURSOR BX,9:PRINT"  ":GOSUB 800:R
ETURN
 600 FOR I=BY+1 TO 19:CURSOR BX,I-1:PRINT B$(2):CURSOR BX,I:PRINT B$(0):FOR J=0
TO 75:NEXT:NEXT:CURSOR BX,19:PRINT B$(2):RETURN
 610 FOR I=0 TO 49:CURSOR BX-1,17:PRINT BA$(INT(RND(1)*2)):MUSIC"A0R":FOR J=0 TO
 3:NEXT:NEXT:CURSOR BX-1,17:PRINT BA$(2)
 620 FOR I=0 TO 100:CURSOR BX,19:PRINT"100":NEXT:CURSOR BX,19:PRINT"   ":GOSUB 8
00:RETURN
 630 REM ------- ｸﾙﾏ ｼﾞｬﾝﾌﾟ -----------------------------------------
 640 FOR I=0 TO K:IF KD(I)=1 THEN 670
 650 IF M(I)=1 THEN CURSOR KX(I),8:PRINT LEFT$(K$(KH(I)),10):GOTO 670
 660 CURSOR KX(I),17:PRINT C$:CURSOR KX(I),13:PRINT K$(KH(I))
 670 NEXT:MUSIC"+C2+D1+G2R7"
 680 FOR I=0 TO K:IF(KX(I)>0)*(KX(I)<37)THEN KH(I)=ABS(KH(I)-1)
 690 IF KD(I)=1 THEN 720
 700 IF M(I)=1 THEN CURSOR KX(I),8:PRINT C$:GOTO 720
 710 CURSOR KX(I),13:PRINT C$:CURSOR KX(I),17:PRINT K$(KH(I))
 720 NEXT:FOR I=0 TO 500:NEXT:IF JY=17 THEN JY=7:GOSUB 770
```

★僕も50キャンペーンに参加させてもらいます。３人のうち２人に,「ベーマガはいいよ」と言ったら，買ってくれた。あと１人を説得していますが，はたしていつに…。(岐阜県揖斐川町・**NOVE13才**)……【**影**：たのんだぜ。】

```
 730 RETURN
 740 REM ------- ｼﾞｮｳｹﾞ ｲﾄﾞｳ -----------------------------------------------
 750 FOR I=6 TO 4 STEP-1:CURSOR JX,I+1:PRINT C$:CURSOR JX,I:PRINT J$(JK,JH):MUSI
C"-CO":NEXT
 760 FOR I=5 TO 17:CURSOR JX,I-1:PRINT C$:CURSOR JX,I:PRINT J$(JK,JH):MUSIC"-CO"
:NEXT:RETURN
 770 FOR I=16 TO 4 STEP-1:CURSOR JX,I+1:PRINT C$:CURSOR JX,I:PRINT J$(JK,JH):MUS
IC"+CO":NEXT
 780 FOR I=5 TO 7:CURSOR JX,I-1:PRINT C$:CURSOR JX,I:PRINT J$(JK,JH):MUSIC"+CO":
NEXT:RETURN
 790 REM ------- SCORE PRINT ---------------------------------------
 800 CURSOR 1,1:PRINT RIGHT$(AC$+STR$(S),6):IF S>HI THEN CURSOR 15,1:PRINT RIGHT
$(AC$+STR$(S),6):HI=S
 810 IF(S>=5000)*(F=0)THEN F=1:MA=MA+1:CURSOR (MA-1)*3+1,20:PRINT M$(2);
 820 RETURN
 830 CURSOR 2,0:PRINT"1UP          HIGH SCORE        BONUS"
 840 CURSOR 17,1:PRINT"5000":RETURN
 850 REM ------- ｼｮｷｶ 1 ----------------------------------------------------
 860 GOSUB 1260:HI=5000
 870 A$=CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4):C$="   "+A$+"   "+A$+"   "
 880 A2$=A$+CHR$(4)+CHR$(4):AC$="      ":A3$=" ● "+A$
 890 M$(0)=A3$+"‾█‾"+A$+"/ |":M$(1)=A3$+"/█\"+A$+"| \"
 900 M$(2)="\●/"+A$+" █ "+A$+"/ |":B$(0)="●~*":B$(1)="●~ ":B$(2)="   "
 910 K$(0)=" ██"+A$+"███"+A$+"0 0"
 920 K$(1)="██ "+A$+"███"+A$+"0 0"
 930 BA$(0)=" \\/ "+A2$+"\   /"+A2$+"/   /"
 940 BA$(1)=" \// "+A2$+"\\/ /"+A2$+"\\ /\"
 950 BA$(2)=AC$+A2$+AC$+A2$+AC$
 960 J$(0,0)=A3$+"/█‾"+A$+"| ‾":J$(0,1)=A3$+"‾█\"+A$+"‾ |"
 970 J$(1,0)=A3$+"‾█\"+A$+"‾ |":J$(1,1)=A3$+"‾█‾"+A$+"/ |"
 980 J$(2,0)=A3$+"/█/"+A$+"|  "
 990 Y$(0,0)="\●/"+A$+" █ "+A$+"/ \":Y$(0,1)=A3$+"‾█‾"+A$+"‾ ‾"
 1000 Y$(1,0)="\ /"+A$+" █、"+A$+"/●\":Y$(1,1)="   "+A$+"‾█‾"+A$+"‾●‾"
 1010 Y=17:FOR I=0 TO 4:KY(I)=17:NEXT:JY=7:GOSUB 830
 1020 REM ------- ﾀｲﾄﾙ -----------------------------------------------
 1030 CURSOR 11,15:PRINT"(C) 1983 BY JARA"
 1040 CURSOR 13,23:PRINT"PUSH ANY KEY";SPACE$(10);
 1050 CURSOR 11,13:PRINT"ﾀﾞｳﾝﾀｳﾝｽﾄ~ﾘ~":CURSOR 11,17:PRINT"   1985 BY A.HO."
 1060 GET G$:IF G$="" THEN I=RND(1):GOTO 1060
 1070 CURSOR 13,23:PRINT"                ":GOSUB 790
 1080 REM ------- ｼｮｷｶ 2 ---------------------------------------------
 1090 F=0:K=-2:LE=3:JX=35:MA=3:R=0:A=1
 1100 FOR I=0 TO 4:KD(I)=0:NEXT:R=R+1:K=K+2:K=-(K<6)*K:KK=K
 1110 FOR I=0 TO 2:KH(I)=INT(RND(1)*2):NEXT:KH(3)=1:KH(4)=0
 1120 B=0:X=18:M(0)=0:M(1)=1:M(2)=1:M(3)=1:M(4)=1:FOR I=0 TO 4:L(I)=1:NEXT
 1130 KX(0)=34:KX(1)=10:KX(2)=19:KX(3)=1:KX(4)=37:JX=35:JY=7:M=-1:BO=1000
 1140 IF R=4 THEN LE=2:GOSUB 1430
 1150 IF R=7 THEN LE=1:GOSUB 1450
 1160 IF R=10 THEN GOSUB 1460
 1170 IF R>9 THEN A=2
 1180 CURSOR12,7:PRINT"ROUND";R;" READY!";:TEMPO6:MUSIC M1$:TEMPO7:PRINTCHR$(6)
 1190 IF MA=1 THEN 1210
 1200 FOR I=1 TO (MA-1)*3 STEP 3:CURSOR I,22:PRINT M$(2);:NEXT
 1210 CURSOR 25,23:PRINT"ROUND";R;:GOTO 90
 1220 REM ------- GAME OVER -----------------------------------------
 1230 CURSOR 14,7:PRINT"GAME OVER"
 1240 TEMPO6:MUSIC M2$:TEMPO7:PRINTCHR$(6):S=0:GOSUB 1480:GOTO 1030
 1250 REM ------- GRAPH ﾙｰﾁﾝ -----------------------------------------
 1260 BOX[2]8,82,311,160,F:BOX[1]0,161,319,169,F
 1270 LINE[0,W0]7,161,0,169:LINE[0,W0]311,161,319,169
 1280 PAINT[0]0,162:PAINT[0]319,162
 1290 FOR A=1 TO 410 STEP2:LINE[0,W0]0,A+80,A,80:NEXT
 1300 FOR A=0 TO 15:SET[RND(1)*7+1] RND(1)*624,RND(1)*56:NEXT
 1310 RESTORE 1380:FOR A=1 TO 5:READ X,Y,X1:BOX[1]X,Y,X1,80
 1320 FOR YY=Y+2 TO 79 STEP 2:FOR XX=X+2 TO X1-2 STEP 2
 1330 IF RND(1)>.5 THEN SET[6]XX,YY
 1340 NEXT:NEXT:NEXT
 1350 FOR A=1 TO 4:READ X,Y,X1,Y1:BOX[1]X,Y,X1,Y1:NEXT
 1360 CONSOLEC40,S2,24:COLOR,07:CCOLOR 7:RETURN
 1370 REM ------- DATA --------------------------------------
 1380 DATA 60,12,100,104,30,140,180,38,200,200,4,260,270,44,302
 1390 DATA 274,36,280,44,106,26,120,30,188,30,200,38,206,0,256,4
 1400 REM ------- ｺｰﾋｰ ﾌﾞﾚｰｸ ----------------------------------
 1410 CURSOR 13,15:PRINT"** ｺｰﾋｰ ﾌﾞﾚｰｸ **":RETURN
 1420 FOR BB=0 TO 10000:NEXT:CURSOR 13,15:PRINT"                    ":RETURN
 1430 GOSUB 1410:LINE[6]160,0,141,29,192,0:PAINT[6]165,0
 1440 LINE[6]104,0,179,37,128,0:PAINT[6]115,0:PAINT[6]160,25:GOSUB 1420:RETURN
 1450 GOSUB 1410:POSITION 288,8:PATTERN[6]-16,CH$:GOSUB 1420:RETURN
 1460 GOSUB 1410:POSITION 24,64:PATTERN[1]-16,CH$(0)
 1470 POSITION 24,64:PATTERN[6,W1]-16,CH$(1):GOSUB 1420:RETURN
 1480 PAINT[0]105,0:BOX[0,W0]164,30,179,38,F:BOX[0,W0]288,8,304,24,F
 1490 BOX[0,W0]24,64,40,80,F:RETURN
 1500 RESTORE 1530:FOR I=1 TO 32:READ A:CH$=CH$+CHR$(A):NEXT
 1510 FOR C=0 TO 1:FOR I=1 TO 32:READ A:CH$(C)=CH$(C)+CHR$(A):NEXT:NEXT
 1520 I=0:C=0:RETURN
 1530 DATA 0,7,15,29,56,121,96,98,99,119,99,35,3,15,7,0
 1540 DATA 0,224,208,216,132,14,158,30,30,14,30,156,8,240,224,0
 1550 DATA 96,108,143,207,239,35,117,53,12,15,8,3,15,0,14,14
 1560 DATA 24,152,0,28,48,48,64,96,96,224,16,192,240,192,208,208
 1570 DATA 0,128,68,0,0,192,8,8,16,0,0,0,0,0,0,0
 1580 DATA 0,0,12,0,8,64,32,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

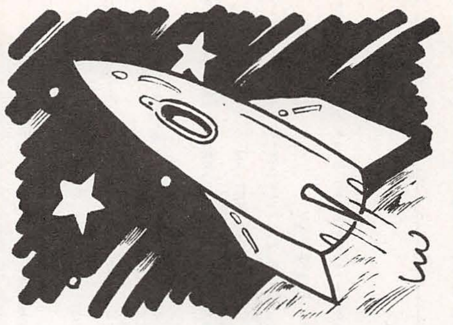

★イラストを見ると編さんって2とおりのパターンがありますね。めがねをかけているのと，かけていないのと……。やっぱり2人いるのかな？(神奈川県川崎市・まいくろかせっとまん11才)……【編：じつは，コンタクトだったりして。】

PASOPIA T/5/(7)用

協賛：東芝

プラネット PLANET アドベンチャー ADVENTURE

エントリーコードPA① 吉原　健一



★ストーリー

時は20××年，キミはなぜか地球発冥王星（めいおうせい）行の宇宙船に乗ってしまった。しかし，不思議なことに操縦士も客もいない。

そこで，なぜかキミは操縦士となり，宇宙に浮かぶ「いん石」をよけつつ冥王星への旅にでるのであった。

★遊びかた

地球→火星→木星→土星→天王星→海王星→冥王星と，いん石をよけながら進路を変更し，ぶじたどり着いてください。

前方にいん石を発見すると，「DIRECTION？(方向は？)」と聞いてきます。テンキーの[1](左)，[2](直進)，[3](右)で答えてください。そのつぎに，「SHOOT？(レーザー砲を撃つか？)」に対し，[Y]キー(YES)，[N]キー(NO)で答えてください。

エネルギーの増減，ダメージについては，**第1表**を見てください。

エネルギーがなくなったり，ダメージ・ランプ（画面右上）が三つを越えると，GAME　OVERです。

《第1表》エネルギーとダメージの増減

	レーザー撃つ	レーザー撃たない
いん石にぶつかる	エネルギー減	ダメージ増
いん石をよける	エネルギー減	エネルギー増

《第2表》変数表

SC	スコア
E	エネルギー
F	いん石の出現回数
D	ミサイルを撃つかどうかのフラグ
R	いん石が何回出現したかのカウンタ
DAM	ダメージの数
P$	エリアの名前

《第3表》プログラムの説明

10～110	タイトル表示
130	初期
120～230	初期画面表示
240～290	各種入力事項
300～310	いん石，エネルギーなどの総合判定
320	エネルギーとダメージのチェック
340～540	メッセージ表示
560～590	ゲーム終了時のルーチン
620～	ミュージック・サブ・ルーチン

★その他

内容は小さく，プログラムの大きいゲームですが，自分の「感」をためすのには，いいと思います。

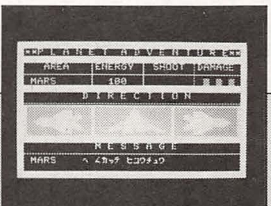
なお，はじめに流れる音楽は，EXPO'85の電力館「エレクトロガリバーの冒険」に使われていた音楽です。気に入ったので，そのまま使わせてもらいました。

CHECKER FLAG

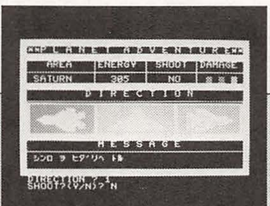
Dr.D：このストーリーには誤りがある。それはどこかわかるかな。
一同：ウーム。
影：わかるはずないだろ！
Dr.D：なんだその口のききかたは(ポカ，ポカ)！
編：ア！　わかりました。冥王星に行くのに火星，木星，土星，天王星，海王星と行くのはおかしいですね。
この順序は，地球から近い順ではあるけど，惑星が一直線に並んでいるわけじゃないでしょ。
一同：なるほど。
Dr.D：ゲームとあまり関係ないチェッカー・フラッグになってしまった。でも，たまにはこういうのもいいだろう。



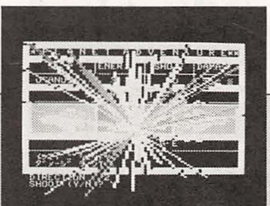
《写真1》PLANET ADVENTUREのタイトル画面



《写真2》さあ，まずは火星を目ざして飛行中だ！



《写真3》いん石が現れた！進路を左にとれ！



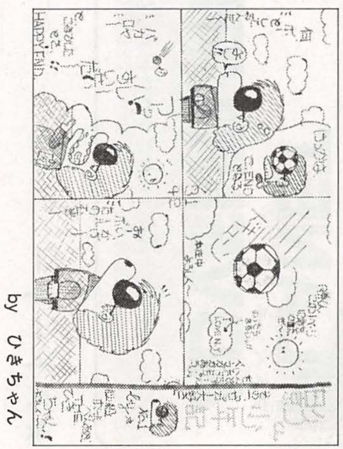
《写真4》あーあ，この旅も天王星までであったか

★影さん，僕に一言いわせてください。(**影**：いいよ)僕は，1年5組の吉野ゆかちゃんが好きだ！つぐ美さん，応援してください。(群馬県新田郡・**ゆかちゃん命13才**)……【**影**：最近の子どもは…。ねえ，つぐ美ち・ゃ・ん。】

PLANET ADVENTUREのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80:COLOR 3,1:CLS:SC=0
20 LOCATE 15,5:PRINT"[graphic characters]";
30 LOCATE 15,6:PRINT"[graphic characters]";
40 LOCATE 15,7:PRINT"[graphic characters]";
50 LOCATE 15,8:PRINT"[graphic characters]";
60 LOCATE 15,9:PRINT"[graphic characters]";
70 LOCATE 3,14:PRINT"[graphic characters]";
80 LOCATE 3,15:PRINT"[graphic characters]";
90 LOCATE 3,16:PRINT"[graphic characters]";
100 LOCATE 3,17:PRINT"[graphic characters]";
110 LOCATE 3,18:PRINT"[graphic characters]";:GOSUB 690
120 '''''''''''''''''''''''''''''''''
130 RANDOMIZE TIME:SCREEN 1:COLOR 5,0:WIDTH 36:P$(3)="MARS":P$(4)="JUPITER":P$(5
)="SATURN":P$(6)="URANUS":P$(7)="NEPTUNE":P$(8)="PULTO":E=100:F=3:D=0:R=0:DAM=0
140 RESTORE 140:FOR L=1 TO 8:READ J,Q:FOR I=0 TO 35:LOCATE I,J:PRINT CHR$(Q):NEX
T:NEXT:GOTO 150:DATA 0,135,2,135,4,149,6,135,8,149,13,135,15,149,18,135
150 FOR I=0 TO 35 STEP 35:FOR J=1 TO 18:LOCATE I,J:PRINT"■";:NEXT:NEXT
160 LOCATE 1,3:PRINT"  AREA   ENERGY   SHOOT  DAMAGE ";:LOCATE 10,7:PRINT"D I
R E C T I O N";:LOCATE 12,14:PRINT"M E S S A G E ";:GOSUB 350:GOSUB 360:LOCATE 2
8,5:PRINT CHR$(252);"■ ■ ■";CHR$(253);:LOCATE 1,1:PRINT"**P L A N E T  A D V E N
 T U R E**";
170 FOR I=11 TO 27 STEP 8:FOR J=3 TO 5:LOCATE I,J:PRINT"|";:NEXT:NEXT:FOR I=11 T
O 27 STEP 8:LOCATE I,4:PRINT"+";:NEXT
180 LINE(2,35)-(23,52),6,B:LINE(23,35)-(48,52),6,B:LINE(48,35)-(69,52),6,B
190 RESTORE 220:FOR J=1 TO 7:READ G,H:LINE(G+4,J+37)-(G+H-1+4,J+37),6:NEXT:RESTO
RE 220:FOR J=13 TO 8 STEP -1:READ G,H:LINE(G+4,J+37)-(G+H-1+4,J+37),6:NEXT:PRESE
T(17,40):PRESET(17,48):PAINT(3,39),4,6
200 RESTORE 220:FOR J=13 TO 8 STEP -1:READ G,H:LINE(67-G,J+37)-(68-G-H,J+37),6:N
EXT:RESTORE 220:FOR J=1 TO 7:READ G,H:LINE(67-G,J+37)-(68-G-H,J+37),6:NEXT:PRESE
T(54,40):PRESET(54,48):PAINT(65,39),4,6
210 RESTORE 230:FOR J=37 TO 49:READ G,H:LINE(G+27,J)-(G+H+26,J),6:NEXT:LINE(30,4
9)-(32,49),4:LINE(40,49)-(42,49),4:PRESET(36,48):PRESET(36,49):LINE(34,44)-(34,4
7),5:LINE(38,44)-(38,47),5:PAINT(30,40),4,6
220 DATA 10,3,9,4,8,8,7,9,3,13,2,13,1,13
230 DATA 9,1,8,3,8,3,8,3,7,5,7,5,6,7,5,9,4,11,3,13,2,15,1,17,0,19
240 '''''''''''''''''''''''''''''''''
250 GOSUB 460:FOR I=1 TO 500+(INT(RND*4)+1)*100:SOUND 9,0:NEXT:GOSUB 470:FOR I=1
 TO 10:SOUND 33,5:SOUND 21,5:NEXT:SOUND 10,1000:R=R+1:E=E+INT(RND*10):GOSUB 360
260 LOCATE 1,19:PRINT SPC(16);:LOCATE 1,19:INPUT"DIRECTION ";B:IF B<1 OR B>3 THE
N 260 ELSE PAINT(22*B,37),2,6
270 LOCATE 1,20:PRINT SPC(16);:LOCATE 1,20:INPUT"SHOOT?(Y/N)";C$:IF C$<>"Y" AND
C$<>"N" THEN 270
280 IF C$="Y" THEN D=1:E=E-30 ELSE D=0
290 IF E<0 THEN GOSUB 530:LOCATE 2,16:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ";:E=E+30:FOR I=1 TO
700:NEXT:D=0
300 GOSUB 360:GOSUB 370:GOSUB 410:FOR I=10 TO 48:SOUND I,5:SOUND I-1,5:NEXT:SOUN
D 48,500
310 FOR I=1 TO 700:W=INT(RND*11)-5:X=INT(RND(1)*2)+1:NEXT:IF X<>B AND D=0 THEN D
AM=DAM+1:GOSUB 480 ELSE IF X<>B AND D=1 THEN E=E+25+W:GOSUB 500 ELSE IF D=0 THEN
 E=E+25+W:GOSUB 510 ELSE E=E-20+W:GOSUB 520
320 IF E<0 THEN 560 ELSE IF DAM>3 THEN 570 ELSE IF R>=F THEN 540
330 FOR I=48 TO 10 STEP -1:SOUND I,5:SOUND I-1,5:NEXT
340 SOUND 10,50:PAINT(22*B,37),4,6:GOTO 240
350 LOCATE 2,5:PRINT USING"&       &";P$(F);:RETURN
360 LOCATE 13,5:PRINT USING"####";E:RETURN
370 IF D=1 THEN LOCATE 22,5:PRINT"YES"; ELSE LOCATE 22,5:PRINT" NO";
380 RETURN
390 LOCATE 26+DAM*2,5:PRINT CHR$(250);:LOCATE 28+DAM*2,5:PRINT CHR$(252);:LOCATE
 34,5:PRINT CHR$(253);
400 RETURN
410 GOSUB 530:LOCATE 2,16:ON B GOTO 420,430,440
420 PRINT"ｼﾝﾛ ｦ ﾋﾀﾞﾘﾍ ﾄﾙ";:GOTO 450
430 PRINT"ﾁｮｸｼﾝ ｽﾙ";:GOTO 450
440 PRINT"ｼﾝﾛ ｦ ﾐｷﾞﾍ ﾄﾙ";
450 RETURN
460 GOSUB 530:LOCATE 2,16:PRINT USING"&       &";P$(F);:PRINT"ﾍ ﾑｶｯﾃ ﾋｺｳﾁｭｳ";:RET
URN
470 GOSUB 530:LOCATE 2,16:PRINT"ｾﾞﾝﾎﾟｳ ﾆ ｲﾝｾｷ ﾊｯｹﾝ";:RETURN
480 FOR I=82 TO 0 STEP -1:SOUND I,0:NEXT
490 GOSUB 530:LOCATE 2,16:PRINT "ｲﾝｾｷ ﾆ ｼｮｳﾄﾂ";:LOCATE 2,17:PRINT"ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｳｹﾀ!"
;:GOSUB 360:IF DAM>3 THEN 570 ELSE GOSUB 390:RETURN
500 GOSUB 530:LOCATE 2,16:PRINT"ｲﾝｾｷ ｦ ﾊﾞｸﾊ ｼﾀ";:GOSUB 360:RETURN
510 GOSUB 530:LOCATE 2,16:PRINT"ｲﾝｾｷ ｦ ｶｲﾋ";:GOSUB 360:RETURN
520 GOSUB 530:LOCATE 2,16:PRINT"ｾﾞﾝﾎﾟｳ ﾆﾊ ﾅﾆﾓ ﾅｲ";:LOCATE 2,17:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾉ ﾑﾀ
ﾞﾂﾞｶｲ ﾀﾞ";:GOSUB 360:RETURN
530 LOCATE 2,16:PRINT SPC(33);:LOCATE 2,17:PRINT SPC(33);:RETURN
540 FOR I=1 TO 1000:NEXT:GOSUB 530:LOCATE 2,16:PRINT USING"&       &";P$(F);:PRIN
T"ﾍ ﾄｳﾁｬｸ ";:E=E+30:GOSUB 360:FOR I=1 TO 1500:NEXT:GOSUB 530
550 F=F+1:R=0:IF F>8 THEN GOTO 590 ELSE GOSUB 350:GOSUB 720:GOTO 340
560 FOR I=1 TO 30 STEP 4:SOUND 57,3:FOR J=1 TO I*30:NEXT:NEXT:CLS:PRINT"ENPTY":G
OSUB 630:END
570 FOR I=1 TO 100:LINE(36,50)-(RND*70,RND*90),INT(RND*6)+1:SOUND RND*82,1:NEXT
580 CLS:GOSUB 630:SC=E*F*10:PRINT"SCORE";SC:END
590 SC=E*F*(4-DAM)*10
600 CLS:WIDTH 80:OUT 8,16:LOCATE 0,0:PRINT"END";:LOCATE 0,1:PRINT"SCORE";SC
610 GOSUB 650:GOSUB 740:GOTO 600
620 'MUSIC SUB
630 RESTORE 640:FOR I=1 TO 8:READ M,ML:GOSUB 740:SOUND M+24,ML*2:NEXT:RETURN
640 DATA 7,10,7,10,7,10,3,50,5,10,5,10,5,10,2,50
650 RESTORE 660:FOR I=1 TO 32:READ M,ML:GOSUB 740:SOUND M+48,ML*2.2:NEXT:RETURN
660 DATA 7,25,7,5,9,10,9,5,7,10,7,5,5,10,5,5,4,10,2,35
670 DATA 5,25,5,5,7,10,7,5,5,10,5,5,4,10,4,5,2,10,0,35
680 DATA 12,30,11,15,9,15,9,15,7,15,5,15,4,15,4,15,2,15,4,15,6,15,7,35
690 RESTORE 660:FOR I=1 TO 29:READ M,ML:SOUND M+48,ML*2.2:NEXT
700 RESTORE 710:FOR I=1 TO 3:READ M,ML:SOUND M+48,ML*2.2:GOSUB 740:NEXT:RETURN
710 DATA 0,15,-1,15,0,40
720 RESTORE 730:FOR I=1 TO 6:READ M,ML:SOUND M,ML*2.2:NEXT:RETURN
730 DATA 55,30,55,5,55,5,55,15,55,15,60,30
740 FOR J=1 TO 5:NEXT:RETURN
```

評…むむ，なかなかできる！(影)



by ひきちゃん

評…うわー，今晩トイレに行けない(影)



by ときはるか

★こんにちは！ハガキをだすのは，これがはじめてなので，今回はあいさつだけにしておきます。では，また。(愛知県豊田市・MINKY MOMO14才)……【影：あ，どうも，ごていねいに。でも2回目以降はボツかもよ。】

PASOPIA 7用

協賛：東芝

GHOST LAND（ゴースト ランド）

エントリーコードPA②　国本 隆



★STORY

A.D.2086，100年遅れでベーマガの情報が入ってきたD－15世界のゴースト・ランドでは，「G.L.版ベーマガ」を創刊することにしたが，本を創刊するためには，優秀な編集部員が必要だった。

そして，3次元世界のベーマガ編集部員に頼んで，本を製作してもらおうと思ったのだが，A.D.1986の編集部員5人はすでに亡くなっていた。そこで，G.L.の王子プー君は，「命の素」を使って5人を生き返らせようと，遺骨のあるR－1地区にむかった。

★HOW TO PLAY

RUNするとタイトル表示があり，好きなキーを押すとゲームがはじまります。ゲームはプー君を[2][4][6][8]キーで動かして，幽霊獣ガルトンや岩をよけ，命の素を取り，ガイコツにぶつかり，編集部員を生き返らせるというものです。1人生き返るごとに右下へ名前が表示されます。

それと，プー君が1人減るのは，命の素を二つ取ったり，命の素を取っていないのにガイコツにぶつかったりしたときです。あと，アップルはSCORE＋50です。

おっと！言い忘れましたが，面によっては，命の素，ガイコツが岩に囲まれている場合があります。そんなときは，ガルトンをうまく誘導することによって岩を消滅させることができます。ガルトンにガイコツや命の素を消されて，面クリできない場合は自爆キー[G]を押しましょう。

★PROGRAM

このゲームでは物に当たったかどうかを調べるのに，POINTというのを使っています。使いかたはプログラムのMAINのところを見ればわかると思うので，参考にしてください。それと，変数表も付けておくので，そちらのほうも参考にしてください。

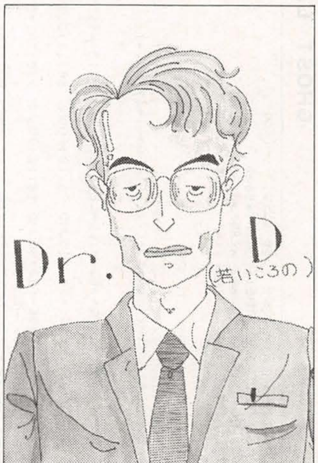
《第1表》変数表

変数	内容
X，Y	プー君のX，Y座標
LE	プー君の残り
SC	スコア
HS	ハイスコア
GX，GY	ガルトンのX，Y座標
ME	面数
TA1	取った命の素の数
TA2	生き返った数

P. S.

このゲームは，いろいろとテクが使えます。各自で研究してみてください。それではまた。

評…プーッ！（一同）



by 木乃伊

CHECKER FLAG

影：うわー，おーっ，DATAが多いな。リストの半分をしめている。

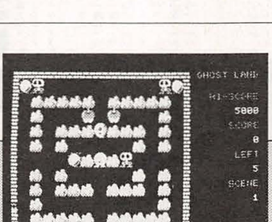
Dr.D：このような何面もあるゲームでは，面データが命だからな。リストの大部分がデータだと，打ち込む側も大変じゃろう。だから，キャラクター・データは16進4ケタで，ケタをそろえ，面データは圧縮するべきだと言っているんだ！

それと，データが10行以上になるときは，必ずチェックサムをつけることを忘れずに！

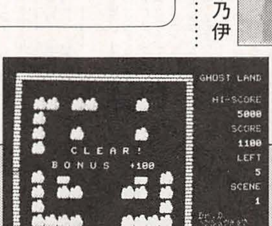
編：しかし，データ圧縮といっても簡単にできることじゃないですね。今月号の47ページで，データ圧縮の手法を紹介しているから，参考にしてください。



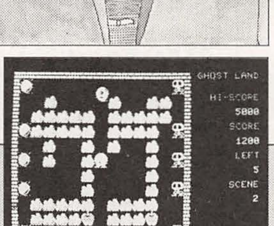
《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート



《写真2》1面。まん中にでるのがプー君だ！



《写真3》全員生き返らせると面クリアだぞ

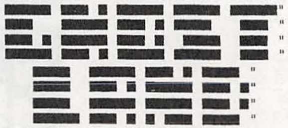


《写真4》2面です。これはむずかしいぞー

★ちょっと古い話だけど，藤ノ木古墳から，バグ（馬具）が発見されました。（神奈川県横浜市・花岡朋和10才）……【影：おっと，OFにまでバグという言葉がつきまとってくる。この～，古い話をもちだすんだもの。】

GHOST LANDのプログラム・リスト

```
10 '----- GHOST LAND (No.6) By T.K in A&T SOFT 1985 -----
20 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME):CLS:HS=5000
30 DIM A(65),B(65),C(65),D(65),E(65),F(65),G(65),H(65),J(33)
40 A$(0)="Dr.D":A$(1)="ﾍﾝｼｭｳﾁｮｳ":A$(2)="ﾂｸﾞﾐ":A$(3)="ﾍﾝ":A$(4)="ｶｹﾞ"
50 GOSUB 680:GOSUB 450
60 '----- MAIN -----
70 X=104:Y=88:GX=104:GY=8
80 A=STICK(0):SOUND 53,5
90 X1=X+((A=3)*(X<200)-(A=7)*(X>8))*16:Y1=Y+((A=5)*(Y<168)-(A=1)*(Y>8))*16
100 PUT(X,Y),A,XOR:X=X1:Y=Y1
110 IF POINT(X,Y+14)=2 THEN 250
120 IF(POINT(X+14,Y+6)=6 AND SP=1)THEN SOUND 60,10:LE=LE+1:LOCATE 38,13:PRINT US
ING"#";LE
130 IF POINT(X+1,Y+6)=5 THEN GOSUB 310:SC=SC+100:SOUND 70,10:SOUND 60,10:GOSUB 3
30
140 IF(POINT(X+1,Y+3)=7 AND TA1=1)THEN SC=SC+100:SOUND 50,10:GOSUB 330:TA1=0:GOS
UB 280 ELSE IF(POINT(X+1,Y+3)=7 AND TA1=0)THEN 250
150 IF(TA2=4 AND X=104 AND Y=88 AND ME=5)THEN SP=SP+1:IF SP=1 THEN PUT(104,8),F,
PSET ELSE 160
160 IF POINT(X,Y+5)=2 THEN SC=SC+50:SOUND 70,10:GOSUB 330
170 A$=INKEY$:IF A$="G" OR A$="g" THEN 250
180 PUT(X,Y),A,PSET:PUT(GX,GY),B,PSET
190 IF GX>X THEN GX1=-16:GY1=0 ELSE IF GX<X THEN GX1=16:GY1=0
200 IF GY>Y THEN GY1=-8:GX1=0 ELSE IF GY<Y THEN GY1=8:GX1=0
210 PUT(GX,GY),B,XOR:GX=GX+GX1:GY=GY+GY1
220 IF POINT(GX+5,GY)=4 THEN 250
230 GOTO 80
240 '----- HIT ANYONE -----
250 PLAY"T255O4GFEDCB#C","T255O5AGFEEEE":FOR I=0 TO 2000:NEXT I
260 LE=LE-1:IF LE=0 THEN 390 ELSE GOSUB 580
270 '----- PRINT EDITER -----
280 COLOR 2:LOCATE 29,EY:PRINT A$(J):J=J+1:EY=EY+1:COLOR 7
290 TA2=TA2+1:IF TA2=5 THEN 350 ELSE RETURN
300 '----- SEARCH SUB -----
310 TA1=TA1+1:IF TA1=2 THEN 250 ELSE RETURN
320 '----- SCORE PUT SUB -----
330 LOCATE 32,9:PRINT USING"#######";SC:RETURN
340 '----- SCENE CLEAR -----
350 LINE(40,72)-(183,111),0,BF:COLOR 5:LOCATE 9,10:PRINT"C L E A R !":BO=ME*100
360 COLOR 1:LOCATE 6,12:PRINT USING"B O N U S +#####";BO:SC=SC+BO:ME=ME+1
370 FOR I=10 TO 80 STEP 1:SOUND 1,5:NEXT:GOSUB 580
380 '----- GAME OVER -----
390 LINE(40,72)-(183,111),0,BF
400 COLOR 2:LOCATE 6,10:PRINT"G A M E   O V E R"
410 COLOR 4:LOCATE 6,12:PRINT"TRY AGAIN? (Y/N)":IF SC>HS THEN HS=SC
420 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB 570 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN 4
30 ELSE 420
430 COLOR 7:CLS:PRINT"-- Please play this game again!":END
440 '----- TITLE DEMO -----
450 COLOR INT(RND(1)*7)+1:PRINT:PRINT
460 PRINT"
470 PRINT"
480 PRINT"
490 PRINT"                                ":PRINT
500 PRINT"
510 PRINT"
520 PRINT"
530 PRINT"
```



```
540 COLOR 2:LOCATE 15,23:PRINT"HIT ANY KEY"
550 IF INKEY$="" THEN 550 ELSE 570
560 '----- DISPLAY -----
570 SC=0:LE=5:ME=1
580 TA1=0:TA2=0:J=0:EY=19:SP=0:CLS:FOR I=0 TO 216 STEP 8:PUT(I,0),H:PUT(I,184),H
:NEXT:FOR I=8 TO 176 STEP 8:PUT(0,I),H:PUT(216,I),H:NEXT
590 COLOR 1:LOCATE 29,0:PRINT"GHOST LAND"
600 COLOR 4:LOCATE 31,3:PRINT"HI-SCORE":LOCATE 34,7:PRINT"SCORE":LOCATE 35,11:PR
INT"LEFT":LOCATE 34,15:PRINT"SCENE":COLOR 7
610 LOCATE 32,5:PRINT USING"#######";HS:LOCATE 32,9:PRINT USING"#######";SC:LOCA
TE 38.13:PRINT USING"#":LE:LOCATE 36,17:PRINT USING"###";ME
620 IF ME=1 THEN RESTORE 870 ELSE IF ME=2 THEN RESTORE 890 ELSE IF ME=3 THEN RES
TORE 910 ELSE IF ME=4 THEN RESTORE 930 ELSE RESTORE 950
630 FOR I=1 TO 50:READ SX,SY:PUT(SX*16+8,SY*16+8),C:NEXT
640 FOR I=1 TO 5:READ GX,GY:PUT(GX*16+8,GY*16+8),D:NEXT
650 FOR I=1 TO 5:READ IX,IY:PUT(IX*16+8,IY*16+8),E:NEXT
660 FOR I=1 TO 2:READ FX,FY:PUT(FX*16+8,FY*16+8),G:NEXT:RETURN 70
670 '----- CHARACTER DATA READ -----
680 FOR I=0 TO 65:READ Z:A(I)=Z:NEXT:FOR I=0 TO 65:READ Z:B(I)=Z:NEXT
690 FOR I=0 TO 65:READ Z:C(I)=Z:NEXT:FOR I=0 TO 65:READ Z:D(I)=Z:NEXT
700 FOR I=0 TO 65:READ Z:E(I)=Z:NEXT:FOR I=0 TO 65:READ Z:F(I)=Z:NEXT
710 FOR I=0 TO 65:READ Z:G(I)=Z:NEXT:FOR I=0 TO 33:READ Z:H(I)=Z:NEXT:RETURN
720 DATA 64,16,0,17412,4161,0,1024,17476,4420,16,17408,17476,4420,17,18180,17527
,29047,4113,30468,30583,30583,4113,30532,30576,30471,4369,30532,30576,30471,4369
,30532,30583,30583
730 DATA 4369,18244,17527,29047,4369,17412,17472,16644,4113,17412,68,16708,4113,
17472,17476,16708,273,17408,17476,4420,17,1024,17476,4420,16,17412,65,16644,17,1
7476,65,17476,4113
740 DATA 64,16,0,13059,8242,0,768,13107,8755,32,14080,13107,8755,2,29443,13107,1
2851,8224,13059,30583,12919,8226,30515,112,30471,8738,30519,28784,30471,8818,305
19,112,30471,8818
750 DATA 30515,30583,30583,8738,13059,30583,12919,8226,13059,13107,12851,8227,13
104,112,12807,50,13056,13107,8755,34,768,13107,8755,32,0,13107,8755,8192,0,13056
,12851,34
760 DATA 64,16,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8738,0,0,512,29223,32,8704,544,8823,32,9986,8
802,25202,34,9986,10086,25206,34,29186,9830,8806,8226,30210,9826,25190,8823,2614
6
770 DATA 26486,8806,25202,9767,30582,25190,25122,26151,26214,25190,25122,25127,2
6150,8806,8738,25126,8738,8802,8230,8738,8738,8738,8226,8706,8736,8738,34
780 DATA 64,16,16,16,256,256,0,21761,85,4096,0,21845,21781,0,1281,5493,20821,80,
22272,21845,21845,85,21760,21781,5461,341,22277,21845,21845,20561,21765,21845,21
845
790 DATA 20560,21765,21845,5461,20560,21761,20821,21841,4352,21761,21845,20565,5
,20736,21845,81,5,5376,21845,80,80,0,20565,21760,0,0,21760,85,0,272,0,257,256
800 DATA 64,16,1792,30583,21879,80,30464,30583,30071,85,28679,30464,1280,20565,7
,30464,0,20565,7,30464,0,20565,7,30464,0,20565,30471,30583,30071,20565,30464
810 DATA 30583,30071,85,0,30576,7,0,0,0,85,0,0,30583,21877,85,1792,0,117,20480,1
792,30471,21877,20560,0,7,0,80,8706,8226,8704,8226,8738,8226,8706,8738
820 DATA 64,16,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8704,34,96,0,8194,8194,24678,0,8194,0,262
14,96,8704,34,26214,24678,0,8194,26214,96,8194,8194,24678,0,8704,34,96,0,0,0,96,
0,0,1536,102,0,0,1536,102,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
830 DATA 64,16,0,1024,64,0,0,1024,64,0,512,1058,8768,32,9984,9250,8770,34,29186,
9248,578,8226,8743,34,8704,8738,8743,8738,8738,8738,8738,8738,8738,8738,8743,873
8,8738
840 DATA 8738,8738,8738,8738,8738,16898,16930,8738,8228,17412,17444,16930,16452,
17408,17476,17444,68,17408,17476,17476,68,1024,17476,17476,64,0,16452,17412,0
850 DATA 32,8,26214,24678,26214,24678,26214,24678,0,0,24678,26214,24678,26214,24
678,26214,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
860 '----- SCNEN DATA -----
870 DATA 1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,7,1,8,1,9,1,10,1,11,1,1,2,11,2,1,3,3,3,4,3,5,3,7,3,
8,3,9,3,11,3,1,4,3,4,9,4,11,4,5,5,7,5,1,6,3,6,9,6,11,6,1,7,3,7,4,7,5,7,7,7,8,7,9
,7,11,7,1,8,11,8,1,9,2,9,3,9,4,9,5,9,7,9,8,9,9,9,10,9,11,9
880 DATA 0,0,12,0,4,5,0,10,12,10,1,0,11,0,8,5,1,10,11,10,5,2,7,2
890 DATA 2,1,7,1,10,1,11,1,1,2,2,2,3,2,4,2,5,2,7,2,8,2,9,2,10,2,11,2,1,3,2,3,3,3
,4,3,5,3,7,3,8,3,9,3,10,3,2,4,5,4,7,4,10,4,2,5,5,5,10,5,5,6,10,6,5,7,10,7,1,8,2,
8,3,8,4,8,5,8,7,8,8,8,9,8,10,8,1,9,2,9,3,9,4,9,7,9,8,9,9,9
900 DATA 0,0,0,3,0,5,0,7,0,10,12,0,12,3,12,5,12,7,12,10,5,9,10,9
910 DATA 1,1,3,1,4,1,5,1,7,1,8,1,9,1,11,1,1,2,11,2,1,3,3,3,5,3,7,3,9,3,11,3,1,4,
3,4,5,4,7,4,9,4,11,4,1,5,3,5,5,5,7,5,9,5,11,5,1,6,3,6,5,6,7,6,9,6,11,6,1,7,3,7,5
,7,7,7,9,7,11,7,1,8,11,8,1,9,3,9,4,9,5,9,7,9,8,9,9,9,11,9
920 DATA 2,4,4,4,6,4,8,4,10,4,2,6,4,6,6,6,8,6,10,6,0,5,12,5
930 DATA 2,1,3,1,4,1,5,1,7,1,8,1,9,1,10,1,1,2,5,2,7,2,11,2,1,3,5,3,7,3,11,3,2,4,
3,4,4,4,5,4,7,4,8,4,9,4,10,4,0,5,12,5,2,6,3,6,4,6,5,6,7,6,8,6,9,6,10,6,1,7,5,7,7
,7,11,7,1,8,5,8,7,8,11,8,2,9,3,9,4,9,5,9,7,9,8,9,9,9,10,9
940 DATA 0,0,12,0,1,5,0,10,12,10,3,2,9,2,11,5,3,8,9,8,0,4,12,4
950 DATA 0,0,12,0,1,1,2,1,4,1,5,1,7,1,8,1,10,1,11,1,1,2,11,2,1,3,4,3,5,3,6,3,7,3
,8,3,11,3,1,4,3,4,9,4,11,4,1,5,3,5,9,5,11,5,1,6,3,6,9,6,11,6,1,7,4,7,5,7,6,7,7,7
,8,7,11,7,1,8,11,8,1,9,2,9,4,9,5,9,7,9,8,9,10,9,11,9,0,10,12,10
960 DATA 2,0,10,0,2,5,2,10,10,10,1,0,11,0,10,5,1,10,11,10,0,5,12,5
```

★ジュリアにハートブレイクは，チェッカーズ。では，ユリアにハートブレイクは，だれ？（北海道室蘭市・必殺 遊び人13才）……【影：うーん。うーん。うーん。救急車です。編：わからないとすぐこれだもの。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1, ページ2)　協賛：NEC，システムソフト

まてっ！



エントリーコードP6① 新野　恵貴

◀ストーリー▶

ここは，地上ではない。天上界である。

ある日，火の神のところから，火が「オレはもう，こんなあついのはいやだっ！」と，わけのわからんことを言って，氷の神の家の庭に逃げていきました。

火の神は火をつれもどすため，氷の庭へ行ったのですが，寒いし，火はいうことをきかないし……。あせって，くるくるまわるばかりです。そこで，火の神が火をつれもどせるように，氷の神は，魔法を使ったのでしたが…。

◀遊びかた▶

RUNして，タイトルがでたら，リターン・キーでスタートです。

音楽が鳴って，画面がでると，左上に火の神，上のまん中あたりに火がでて，動きはじめます。

火の神と火は，氷に当たると，びっくりして，右にまがります。

それを利用して，火の神と火を，きめられた回数ぶつければいいわけです。

[←]キーで火の神の進んでいる方向，[→]キーで火の進んでいる方向にそれぞれ氷が1個でます。でも，そこが氷だと，氷はでません。

ぶつける回数は，ラウンド＋1回で10～19面は11回，20面以上は12回，それ以上は秘密です。

タイムがなくなると，火の神がカゼをひいてしまい，チャンスが1回なくなります。チャンスがなくなると，ゲーム・オーバーです。

もちろん，最初からある氷の数は増えていきます。

火の神と火がぶつかると，火はもとの位置にもどされ，今まで進んでいた方向に，動きはじめます。

スコアは，面クリア時に加算されます。

チャンスは，はじめ1回しかありませんが，ある面をクリアすると，1回増えます。

ハイスコアになると，5文字のネーミングができます。キーボードから打ち込んでください（てい正できませんので注意！）。

なお，スペース・キーで自爆できます。

◀プログラムについて▶

REMをみればわかると思います。すごいことはやってません。

配列が2重になっているところがあって，かっこの数をまちがえないようにしてください。

キャラPUTルーチンは，実用的ではないので，説明しません。

◀さいごに▶

実はこのゲーム，死んだ面からできます。ただし，やりかたは，自分で見つけてください。

とにかく，火の神と火の動きをよく見きわめないと，クリアはのぞめませんよおー。

それでは，さいならー。ていきょうは×△でした。

♥　♥

CHECKER FLAG

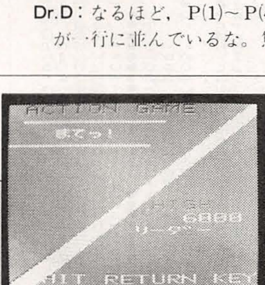
編：大変よくできてますね。

Dr.D：どれどれ，うむ，Very Goodだ!! キャラクター・データは，16進で書かれているし，REM文も目立つ。
理解しやすいじゃろう。

編：でも，140行あたりはムダですね。

Dr.D：なるほど，P(1)～P(4)の定義が一行に並んでいるな。無理にFOR－NEXTで読み込む必要がないほど短い場合，このようにするべきだ。PC－6001だから，他機への移植もしやすかろう。他機種の諸君もがんばって移植してくれたまえ。

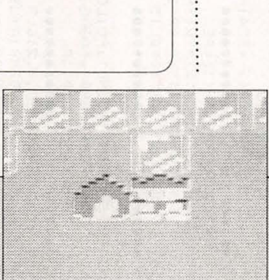
編：ゲームのほうも，なかなかおもしろいです。



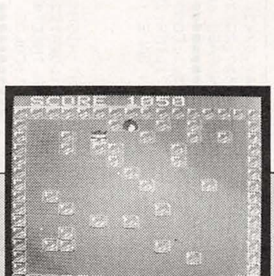
《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタート



《写真2》まてっ！火の神と火の追いかけっこだ！



《写真3》つかまえた！と思ったら，互いに右に！



《写真4》氷をだしすぎても，あれ？身動きとれない

PC-6001/mkII

★コント：影「すいませーん，タバコください！」店員「すわないなら帰ってくれ！」。（静岡県焼津市・蒔田裕二15才）……【編：すいませんけど，タバコください。影：あー，お父さんのね。編：ん？】

まてっ！のプログラム・リスト（PRINT文のカタカナはひらがなで打ち込んでください）

```
5 CLEAR50,&HDCFF:DIM P(4),CX(2),CP(2),CR(2)
10 CLS:PRINT"DATA ｶｷｺﾐ ﾁｭｳ.ｽｺｼﾏｯﾃｸﾚ!":GOSUB740
20 POKE&HFAEB,&H0F:POKE&HFAEC,&HDE:HI=6000:N$="ﾘｰﾀﾞｰ":DX=&HDE14
25 REM●●●●● ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●
30 SCREEN 3,2,2:COLOR ,3,1:CONSOLE0,16,0,0:CLS
40 LINE(250,0)-(0,180),2:LINE(255,10)-(10,191),2:PAINT(255,5),2,2
50 COLOR 4:PRINT" ACTION GAME":COLOR 2
60 PRINT"
70 PRINT"     ﾏﾃｯ!
80 PRINT"
90 COLOR4:LOCATE9,8:PRINT"HIGH":COLOR2:LOCATE15-LEN(STR$(HI)),9:PRINTHI
100 LOCATE8,10:PRINT N$:LOCATE2,14:PRINT"HIT RETURN KEY";:EXEC&H1058
110 CT=1:FORI=1TO3000:IF INKEY$=CHR$(13) GOTO 130
120 NEXT:PLAY"CCBCCBCCB":COLOR ,,2:GOSUB710:COLOR ,,1:GOTO140
125 REM●●●●●● ｼｮｷ 1 ●●●●●●●●●●●
130 SC=0:RO=1:IL=1:KS=2
140 M=1:TM=255:P(1)=2:P(2)=384:P(3)=-2:P(4)=-384
145 REM●●●●●● ｼｮｷ 2 ●●●●●●●●●●
150 V=1:W=2:GOSUB700:CX(1)=PE
160 V=8:W=2:GOSUB700:CX(2)=PE:SF=PE
170 CP(1)=1:CP(2)=1:CR(1)=0:CR(2)=&H40:AD=&HDDA0:MV=0:IC=0:OG=0
180 PLAY "SM5000L15","SM5000L15
195 REM●●●●●● START ●●●●●●●●●●●
200 COLOR2,3:CLS
210 LOCATE5,5:PRINT"ROUND";RO:LOCATE0,15:PRINT "LEFT";M;
220 PLAY "O5GFGFGBBFFGFB","O3GGGAAAGAGABB":GOSUB710
221 SOUND 7,&HF8:SOUND10,10
225 REM●●●●●●● ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●●●●●●
230 POKE DX,&H20:COLOR ,1,2:CLS
240 FORV=0TO15:W=1:GOSUB700:A=USR(PE):W=15:GOSUB700:A=USR(PE):NEXT
250 FORW=2TO14:V=0:GOSUB700:A=USR(PE):V=15:GOSUB700:A=USR(PE):NEXT
260 FOR I=1 TO IL
270 V=INT(RND(1)*14)+1:W=INT(RND(1)*12)+2:GOSUB 700
280 IFPEEK(PE)=42GOTO 270
290 A=USR(PE):NEXT
300 LINE(0,0)-(255,11),3,BF:LINE(0,11)-(TM,11),2
310 LOCATE1,0:COLOR 2:PRINT "SCORE";SC:COLOR ,,1
315 REM ●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
320 FOR I=1 TO 2:POKE DX,&H80:A=USR(CX(I))
330 V=CX(I):CX(I)=CX(I)+P(CP(I)):A=PEEK(CX(I))
340 IF A=42 THEN CP(I)=CP(I)+1:CP(I)=CP(I)+(CP(I)=5)*4:CX(I)=V:GOTO330
350 S=STICK(0):IFS<>0GOTO410
360 POKE DX,CR(I):A=USR(CX(I)):IF CX(1)=CX(2) GOTO 430
370 NEXT
380 SOUND4,PEEK(AD):SOUND5,PEEK(AD+1):AD=AD+2:AD=AD+(AD=&HDDB8)*&H18
390 PSET(TM,11),3:TM=TM-1:IF TM=-1 OR STRIG(0)=1 OR IC=100 GOTO570
400 GOTO 320
405 REM
410 B=1:B=B-(S=3):POKEDX,&H20:F=CX(B)+P(CP(B)):IFPEEK(F)=42GOTO360
420 A=USR(F):SOUND10,0:PLAY"G","OF":IC=IC+1:SOUND10,10:GOTO 360
425 REM
430 SOUND10,0:PLAY"O7D8D8O5","O6G8G8O":GOSUB710
440 OG=OG+1:IFOG=KSGOTO 500
450 SOUND10,10:CX(2)=SF:GOTO380
495 REM●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●
500 RO=RO+1:SC=SC+(1000-IC*10)+100*RO:KS=RO+1
510 LOCATE2,5:COLOR 4:PRINT"ROUND CLEAR!"
520 PLAY "O5CG8GGAFG8GBAGGGGBBGB4","OGE8DDDDD8EFEFGGGGGAB4":GOSUB710
530 IF RO=6 OR RO=16 OR RO=26 OR RO=32 THEN M=M+1
540 IL=RO+5:TM=255:IFRO>10THENTM=200:KS=11:IFRO>20THENKS=12:IL=30
550 IFRO>30THENTM=100:KS=INT(RND(1)*10)+5
560 FORI=1TO500:NEXT:GOTO 150
565 REM ●●●●●●● OUT ●●●●●●●●●●●
570 SOUND10,0:MY=CX(1)
580 PLAY"O6DBB","OAAA":GOSUB710
590 FORI=1TO30:POKE DX,&H80:A=USR(MY):POKE DX,&H00:A=USR(MY):NEXT
600 M=M-1:IF M>0 GOTO 540
605 REM●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●
610 COLOR 2,3:CLS
620 LOCATE3,5:PRINT"GAME OVER"
630 PLAY"O5E8DD8GG8DD8GE8GE8GC","OG8GG8EE8EE8CD8EF8GC":GOSUB710
640 IF HI>SC GOTO 30
650 CLS:HI=SC:X=0:N$="":EXEC&H1058:PRINT"HIGH-SCORE!"
660 PLAY "O5EGBGFGBAAAAAAAFEDFEFGFGGAB","OCDEFGGGGGGGGGGGGGFEDCDCDDGF
670 COLOR 2:LOCATE3,5:PRINT N$;"_"
680 A$=INKEY$:PLAY "AB","GF":IFA$=""GOTO 680
690 COLOR 3:LOCATE3,5:PRINT N$;"_":N$=N$+A$:X=X+1:IFX<5GOTO670
691 PLAY "GFEDFEFGBGFGC","EDCEDCEDGFGFC":GOSUB710:GOTO 30
695 REM●●●●● ｻﾞﾋｮｳ ｹｲｻﾝ ●●●●●●●
700 PE=&HE200+V*2+W*384:RETURN
705 REM●●●●●●●● MUSIC WAIT ●●●●●
710 IFPEEK(&HFD1B)<>0GOTO 710
720 RETURN
735 REM●●●●●● DATA POKE ●●●●●●●
740 FORI=&HDE00TO&HDE1F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:M=M+A:NEXT
750 IF M<>3463 THEN PRINT"300-330 ｶﾞ ﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ。";CHR$(7):END
760 AD=&HDD00:M=0:FOR C=1 TO 3
770 FORI=ADTOAD+&H17:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:M=M+A:NEXT
780 AD=AD+&H20:NEXT
785 IF M<>9205 THENPRINT"500- ﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ。 ｽｲﾏｾﾝ。";CHR$(7):END
790 FORI=&HDD80TO&HDD9F:POKE I,0:NEXT
791 AD=&HDDA0
792 READ A$:IF A$="*" THEN RETURN
793 POKE AD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:GOTO 792
797 REM
798 REM●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●
799 REM      ｷｬﾗ PUT ﾙｰﾁﾝ (DE00-)
800 DATA06,0C,1A,77,D5,11,20,00
810 DATA19,D1,13,05,20,F4,C9,CD
820 DATA41,07,EB,11,00,DD,E5,CD
830 DATA00,DE,E1,2C,CD,00,DE,C9
840 REM ●●●●●●● ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●
845 REM       ﾋ ﾉ ｶﾐ
850 DATA03,CF,FF,FF,19,19,05,FF
860 DATA57,57,3F,55,C0,F3,FF,FF
870 DATA94,94,50,FF,D7,D7,3C,15
875 REM          ｺｵﾘ
880 DATA2A,95,90,90,90,80,80,81
890 DATA84,80,81,2A,A8,42,02,02
900 DATA02,12,42,06,12,42,02,A8
905 REM           ﾋ
910 DATA00,03,0F,3F,3F,FF,FF,FF
920 DATAFD,FD,FD,3D,C0,C0,F0,FC
930 DATAFC,FF,7F,5F,5F,5F,5F,7C
965 REM●●●●●●● SOUND ●●●●●●●●●●●
970 DATA64,31,3E,31,FD,30,64,31
980 DATA3E,31,00,10,FD,30,3E,31
990 DATAFD,30,3E,31,FD,30,FD,30
1000 DATA00,00,*
```

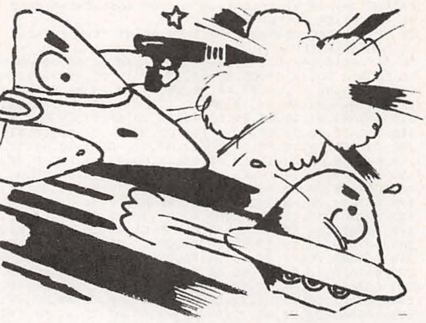
★影さんおぼえてるうっ!! ほら，富士通のパソコンチック・ジャパンで会った富田だよーっ。（東京都文京区・富田健司13才）……【影：いや，その節はどうも。あのイガグリ頭だろ。編：あれは，シバカリ！影：は？】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード2,ページ3) ※6001の場合，別売のROM＆RAMカートリッジを挿入して，RAMを拡張してください。

協賛：NEC，システムソフト

FIRE SCOPE II（ファイヤー スコープ）

エントリーコード P6② 近藤　安弘



◎内　容

あなたは今，宇宙船の下部主砲照準スクリーンの前にいます。照準計をうまくあわせてビームを発射し，敵を破壊してください。

◎遊びかた

カーソル・キーで照準を動かし，スペース・キーでビームを発射してください。面数は10面ありますが，その面によって破壊すべき敵の数（画面上ではENEMYで表示），エネルギーがちがいます。何もしなくてもエネルギーは1ずつ減っていきますが，ビームを発射すると，エネルギーは10減ります。エネルギーが0になる前に，ENEMYで表示された数だけ，敵を破壊してください。その面をクリアすると，残りのエネルギーがボーナスとしてスコアにプラスされます。

また，敵は直進型とジグザグ型の2種類いますが，ジグザグ型のほうが高得点で，両機とも画面の上のほうで破壊したほうが得点率がよくなります。10面までいくと，また1面へもどります。

◎プログラムについて

入力方法は，まず**リスト1**を入力し，RUNします。データ文の最後のデータはチェックサムで，データ文にエラーがあるときはその行を表示します。エラーがなくなったら，SAVEして，また，RUNしてマシン語を読み込ませてください。

つぎに**リスト2**を入力し，終わったら必ずSAVEした後で，RUNしてください。ちょっとした入力ミスでも，暴走につながります。

♥

《第1表》マシン語内部の各ルーチン

アドレス	内　容
A780	VRAM計算
A7A0	グラフィック・サブ・ルーチン
A7CC	直進型動かす
A7E4	ジグザグ型動かす
A7FC	3ページの内容を2ページにうつす
A815	星動かす
A86D	キャラクター表示
A8AE	照準描く
A8DB	乱　数
A8E4	照準動かす
A92B	ビームを変化させる
A95F	SOUND
A976	キャラクター表示
A983	メイン・ルーチン
AA11	数字を書く
AA49	直進型スコアプラス
AA70	スコア書く
AA92	直進型動かす
AAF3	敵キャラクター移動サブ・ルーチン
AB16	敵キャラクター衝突判定
AB3C	ビーム発射
AB83	ジグザグ型動かす
ABDC	ジグザグ型スコアプラス
ABF4	ボーナス
AC26	ハイスコア判定
AC48	ハイスコア書く
AC6A	敵キャラクター出現サブ・ルーチン
AD00～AE0F	キャラクター・データ

CHECKER FLAG

Dr.D：シンプルなゲームだがおもしろいぞ。シンプルなおかげでリストが短いのはいいが，データが，けっこうあるな。

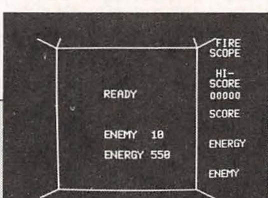
編：マシン語ですからしかたないですよ。そのかわり，スピーディーなのがいいですね。

Dr.D：そうだな。ゲームをやっていて気づいたのだが，比較的，左右には動くのだが上下には動かない。もう少し敵の動きを変えたほうがいいのではないかな？

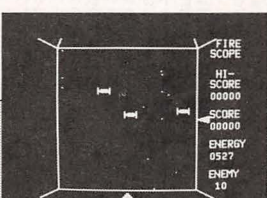
編：ビームにも種類があったらおもしろいと思いますよ。

Dr.D：しかし，マシン語でプログラムを組んでいるので，大変だろう。

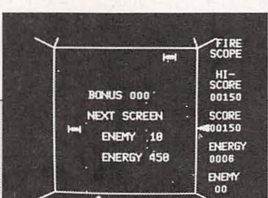
編：それもそうですね。でも，このままでも十分おもしろいですね。



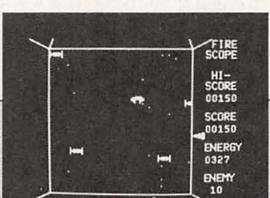
《写真1》レディゴー！倒すべき敵の数が表示される



《写真2》照準を合わせて，直進する敵をねらい撃て



《写真3》やったぜ。指示どおりの数をやっつけた



《写真4》面が進むと，ジグザグ型の敵も現れるぞ

★常連の人に聞きます。ハガキといっしょに何を送ったらいいんですか？（滋賀県大津市・下九例木失裸）……【影：私は，みかんが食いたい。編：私は，メロンがいい。編集長：なにを言ってるんだ！私は地酒がいいな。ハハ。】

《リスト1》マシン語データのプログラム・リスト

```
10 M=&HA780:L=70:FOR I=0 TO 79:C=0:GOSUB 30:NEXT
20 M=&HAD00:L=870:FOR I=0 TO 16:C=0:GOSUB 30:NEXT:END
30 FOR J=1 TO 16:READA$:A=VAL("&H"+A$):C=C+A:POKE M,A:M=M+1:NEXT
40 READE$:E=VAL("&H"+E$)
50 IF C-INT(C/256)*256<>E THEN PRINT "Error in":L
60 L=L+10:RETURN
70 DATA0E,C2,06,07,18,04,0E,E2,06,08,26,00,DD,6E,00,29,91
80 DATA10,FD,16,00,DD,5E,01,19,51,1E,00,19,22,02,A0,C9,8D
90 DATACD,80,A7,2A,04,A0,7E,32,06,A0,23,46,DD,70,07,EB,C0
100 DATA2A,02,A0,E5,13,1A,AE,77,23,10,F9,DD,35,06,28,0A,79
110 DATAE1,01,20,00,09,DD,46,07,18,E9,E1,C9,DD,7E,20,A7,02
120 DATAC8,FD,21,00,A1,57,D5,CD,92,AA,D1,15,C8,01,08,00,73
130 DATAFD,09,18,F2,DD,7E,22,A7,C8,FD,21,30,A1,57,D5,CD,E4
140 DATA83,AB,D1,15,C8,01,08,00,FD,09,18,F2,AF,3E,A8,21,AB
150 DATA43,C3,11,83,E3,06,00,0E,15,ED,B0,0E,0B,09,EB,09,59
160 DATAEB,3D,20,F3,C9,21,7B,A8,36,12,FD,21,60,A1,18,09,D0
170 DATA21,7B,A8,36,15,FD,21,80,A1,DD,56,21,D5,CD,3F,A8,AB
180 DATAD1,15,C8,01,02,00,FD,09,18,F2,FD,36,00,40,C9,FD,FA
190 DATA7E,00,FE,40,38,15,ED,5F,E6,A5,C0,FD,36,00,00,CD,A0
200 DATADB,A8,E6,17,FD,77,01,CD,77,A8,C9,CD,77,A8,FD,7E,11
210 DATA00,3C,FE,2E,28,D4,FD,77,00,CD,77,A8,C9,FD,6E,00,F8
220 DATAFD,66,01,22,00,A0,C9,CD,6D,A8,21,12,AD,22,04,A0,77
230 DATACD,A0,A7,C9,CD,6D,A8,21,82,AD,22,04,A0,CD,A0,A7,E9
240 DATAC9,CD,6D,A8,21,5E,AD,22,04,A0,CD,A0,A7,C9,CD,6D,B4
250 DATAA8,21,70,AD,22,04,A0,CD,A0,A7,CD,6C,A9,C9,DD,7E,C6
260 DATA0D,DD,77,00,DD,36,01,18,21,2A,AD,22,04,A0,CD,86,9E
270 DATAA7,CD,A3,A7,DD,36,00,17,DD,7E,0E,DD,77,01,21,44,0B
280 DATAAD,22,04,A0,CD,86,A7,CD,A3,A7,C9,ED,5F,DD,86,0C,08
290 DATADD,77,0C,C9,CD,AE,A8,CD,61,10,57,E6,3C,28,38,CB,2E
300 DATA52,28,0A,DD,7E,0D,FE,01,28,03,DD,35,0D,CB,5A,28,82
310 DATA0A,DD,7E,0D,FE,15,28,03,DD,34,0D,CB,62,28,0A,DD,0A
320 DATA7E,0E,FE,16,28,03,DD,34,0E,CB,6A,28,0A,DD,7E,0E,BA
330 DATAFE,02,28,03,DD,35,0E,CD,AE,A8,C9,2A,0F,A0,22,00,32
340 DATAA0,DD,7E,11,FE,00,C8,FE,03,38,14,FE,05,38,08,21,83
350 DATA18,AD,22,04,A0,18,11,21,1E,AD,22,04,A0,18,09,21,A8
360 DATA24,AD,22,04,A0,CD,71,A9,CD,A0,A7,DD,35,11,C9,7E,FC
370 DATAFE,FF,C8,D3,A0,23,7E,D3,A1,23,18,F3,21,94,AD,18,F5
380 DATAEE,21,A7,AD,18,E9,CD,6D,A8,21,00,AD,22,04,A0,CD,A7
390 DATAA0,A7,C9,CD,AE,A8,CD,CC,A7,CD,E4,A7,CD,20,A8,CD,2D
400 DATA15,A8,CD,4D,27,CD,FC,A7,CD,E4,A8,CD,3C,AB,3A,14,C9
410 DATAA0,3D,27,32,14,A0,30,12,3F,3A,15,A0,3D,27,32,15,05
420 DATAA0,30,07,AF,32,14,A0,32,15,A0,DD,7E,18,FE,70,38,6C
430 DATA04,AF,32,18,A0,3A,15,A0,21,1A,F3,22,02,A0,CD,20,6B
440 DATAAA,3A,14,A0,21,1C,F3,22,02,A0,CD,20,AA,CD,70,AA,0A
450 DATA3A,18,A0,21,9B,F7,22,02,A0,CD,20,AA,DD,7E,18,A7,1A
460 DATA20,09,DD,34,19,DD,7E,19,FE,08,C8,CD,15,A8,DD,7E,7A
470 DATA14,A7,20,05,DD,7E,15,A7,C8,C3,86,A9,DD,21,00,A0,4F
480 DATAC9,01,20,00,D9,06,08,D9,1A,77,13,09,D9,10,F8,C9,01
490 DATAF5,E6,F0,CB,3F,4F,06,00,21,C0,AD,09,EB,2A,02,A0,78
500 DATACD,11,AA,F1,E6,0F,87,87,87,4F,06,00,21,C0,AD,09,EF
510 DATAEB,2A,02,A0,23,CD,11,AA,C9,FD,7E,00,FE,1F,30,0C,FF
520 DATAFE,0F,30,04,3E,03,18,06,3E,02,18,02,3E,01,DD,86,9C
530 DATA16,27,32,16,A0,D0,3F,3A,17,A0,3C,27,32,17,A0,C9,3A
540 DATA3A,17,A0,21,9A,EE,22,02,A0,CD,20,AA,3A,16,A0,21,06
550 DATA9C,EE,22,02,A0,CD,20,AA,11,C0,AD,21,9E,EE,CD,11,EE
560 DATAAA,C9,FD,7E,05,A7,20,28,FD,7E,00,FE,C0,38,11,CD,31
570 DATADB,A8,E6,A4,C0,CD,6A,AC,FD,36,03,00,CD,76,A9,C9,9B
580 DATACD,76,A9,CD,16,AB,CD,F3,AA,CD,16,AB,CD,76,A9,C9,27
590 DATAFE,01,20,0D,CD,76,A9,CD,91,A8,FD,34,05,CD,49,AA,14
600 DATAC9,FE,02,20,0A,CD,91,A8,CD,9E,A8,FD,34,05,C9,CD,D8
610 DATA9E,A8,FD,36,00,C0,FD,36,05,00,DD,7E,18,3D,27,DD,25
620 DATA77,18,C9,FD,46,02,FD,7E,00,80,FE,2D,30,12,FD,77,79
630 DATA00,FD,46,03,FD,7E,01,80,FE,1D,30,04,FD,77,01,C9,CF
640 DATAFD,36,00,C0,E1,C9,3A,11,A0,A7,C8,FD,7E,00,DD,46,95
650 DATA0F,B8,28,05,3C,B8,28,01,C9,FD,7E,01,DD,46,10,B8,41
660 DATA28,05,3C,B8,28,01,C9,FD,36,05,01,C9,CD,61,10,CB,1E
670 DATA7F,28,39,DD,7E,11,A7,20,33,DD,7E,0D,87,C6,01,DD,D9
680 DATA77,0F,DD,7E,0E,3C,DD,77,10,DD,36,11,06,CD,2B,A9,5A
690 DATADD,7E,14,D6,10,27,DD,77,14,D0,3F,DD,7E,15,3D,27,C7
700 DATADD,77,15,D0,AF,DD,77,14,DD,77,15,C9,CD,2B,A9,CD,F0
710 DATA2B,A9,C9,FD,7E,05,A7,20,41,FD,7E,00,FE,C0,38,1A,B0
720 DATACD,DB,A8,E6,A8,C0,CD,6A,AC,ED,5F,E6,02,C6,FF,FD,77
730 DATA77,03,FD,36,04,08,CD,84,A8,C9,CD,84,A8,CD,16,AB,02
740 DATACD,F3,AA,CD,16,AB,CD,84,A8,FD,35,04,C0,FD,7E,03,65
750 DATAED,44,FD,77,03,FD,36,04,08,C9,FE,01,C2,D1,AA,CD,B9
760 DATA84,A8,CD,91,A8,FD,34,05,CD,DC,AB,C9,FD,7E,00,FE,FE
770 DATA1F,30,0C,FE,0F,30,04,3E,10,18,06,3E,06,18,02,3E,A4
780 DATA03,C3,5E,AA,2A,14,A0,06,04,CB,3C,CB,1D,10,FA,7D,2C
790 DATADD,86,16,27,32,16,A0,30,09,3F,3A,17,A0,3C,27,32,86
800 DATA17,A0,7D,21,CE,E9,22,02,A0,CD,20,AA,21,D0,E9,11,52
810 DATAC0,AD,CD,11,AA,C9,DD,46,24,DD,7E,17,B8,28,03,D8,32
820 DATA18,09,DD,46,23,DD,7E,16,B8,C8,D8,3A,17,A0,32,24,77
830 DATAA0,3A,16,A0,32,23,A0,C9,3A,24,A0,21,1A,EA,22,02,95
840 DATAA0,CD,20,AA,3A,23,A0,21,1C,EA,22,02,A0,CD,20,AA,B6
850 DATA11,C0,AD,21,1E,EA,CD,11,AA,C9,AF,FD,77,00,ED,5F,67
860 DATAE6,1F,FD,77,01,FD,36,02,01,C9,00,00,00,00,00,00,79
870 DATA08,02,80,02,80,02,8F,F2,AD,7A,AD,7A,8F,F2,80,02,E0
880 DATA80,02,01,01,04,01,01,08,04,01,14,55,55,14,04,01,6E
890 DATA14,69,69,14,04,01,00,3C,3C,00,0C,02,00,00,00,00,85
900 DATA00,00,00,00,05,00,55,05,55,55,55,55,55,05,55,62
910 DATA00,55,00,05,08,03,00,28,00,00,28,00,00,AA,00,00,5F
920 DATAAA,00,02,AA,80,02,AA,80,0A,AA,A0,0A,AA,A0,08,02,B4
930 DATA0F,50,35,4C,4D,77,57,D7,D7,D5,DD,71,31,5C,05,F0,4E
940 DATA08,02,34,3C,D5,D7,D7,55,37,F4,1F,DC,55,D7,D7,57,D2
950 DATA3C,1C,08,02,05,50,2D,78,AD,7A,AB,EA,A8,2A,28,28,3A
960 DATA08,20,08,20,00,20,01,0A,07,36,08,19,0B,77,0C,1E,85
970 DATA0D,00,06,20,09,00,FF,06,18,07,00,08,10,0B,77,0C,06
980 DATA1E,0D,00,00,04,01,30,FF,05,03,80,FF,FF,FF,FF,FF,E2
990 DATA1C,22,22,22,22,22,22,1C,18,28,08,08,08,08,08,3E,AA
1000 DATA1C,22,02,02,1C,20,20,3E,1C,22,02,0C,02,02,22,1C,6A
1010 DATA04,0C,14,24,44,7E,04,04,3E,20,20,3C,02,02,02,3C,0E
1020 DATA1C,22,20,3C,22,22,22,1C,3E,22,02,02,04,08,08,08,9C
1030 DATA1C,22,22,1C,22,22,22,1C,1C,22,22,22,1E,02,22,1C,DE
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 SCREEN 4,3:CLS:SCREEN 4,2,2:COLOR 1,0,2:CLS:CONSOLE,,,0:EXEC&HAA0C
20 LINE(0,0)-(&H17,&H0B)
30 LINE-(&H1B,0)
40 LINE(0,&HBF)-(&H17,&HB4)
50 LINE(&HBC,0)-(&HC0,&H0B)
60 LINE-(&HD7,0)
70 LINE(&HC0,&HB4)-(&HD7,&HBF)
80 LINE(&H17,&H0B)-(&HC0,&HB4),,B
90 LINE(&H18,&H0C)-(&HBF,&HB3),0,BF
100 LOCATE 26,0:PRINT " FIRE"
110 LOCATE 26,1:PRINT "SCOPE"
120 LOCATE 26,3:PRINT " HI-"
130 LOCATE 26,4:PRINT "SCORE"
140 LOCATE 26,7:PRINT "SCORE"
150 LOCATE 26,10:PRINT "ENERGY"
160 LOCATE &H1A,13:PRINT "ENEMY"
170 POKE&HA023,0:POKE&HA024,0
180 EXEC&HAC48:PLAY "t170","t170","t170"
190 REM ------------------------
200 RESTORE 570:GOSUB 370
210 POKE&HA016,0:POKE&HA017,0:POKE&HA021,12
220 LOCATE 10,5:PRINT "READY":GOSUB 520
230 EXEC&HA983
240 IF PEEK(&HA018)=0 THEN 340
250 REM ------------------------
260 LOCATE 9,7:PRINT "GAME OVER"
270 SOUND7,56:PLAY "l16o4gfe-dcccr32"
280 PLAY "l3e-","l3g","l3o5c"
290 LOCATE 8,9:PRINT "PUSH [S] KEY"
300 EXEC&HAC26:EXEC&HAC48
310 IF INKEY$<>"s" THEN 310
320 LINE(&H18,&H0C)-(&HBF,&HB3),0,BF:GOSUB 470:GOTO 200
330 REM ------------------------
340 LOCATE 8,5:PRINT "BONUS "
350 EXEC&HABF4:GOSUB 370:GOSUB 510:GOSUB 470:GOTO 230
360 REM ------------------------
370 READ A$,B$,C$,D,E:IF A$="x" THEN RESTORE 570:GOTO 370
380 POKE&HA014,VAL("&H"+A$):POKE&HA015,VAL("&H"+B$)
390 POKE&HA018,VAL("&H"+C$):POKE&HA020,D:POKE&HA022,E
400 POKE&HA00D,11:POKE&HA00E,12:POKE&HA011,0:POKE&HA019,0
410 FORI=&HA160 TO &HA19F:POKEI,32:NEXT
420 FORI=&HA100 TO &HA15F STEP 8:POKEI,&HC0:POKEI+5,0:NEXT
430 SOUND7,56
440 FORI=1 TO 3:PLAY "l16o4ce-go5c":NEXT:PLAY "l3d","l3o4b","l3o4g"
450 RETURN
460 REM ------------------------
470 LINE(&HC1,&H0C)-(&HCF,&HB4),0,BF
480 LINE(&H14,&HB7)-(&HC2,&HBF),0,BF
490 RETURN
500 REM ------------------------
510 LOCATE 8,7:PRINT "NEXT SCREEN "
520 LOCATE 10,11:PRINT "ENERGY ";B$+A$
530 LOCATE 10,9:PRINT "ENEMY  ";C$
540 SCREEN ,3:CLS:SCREEN ,2
550 FORI=1TO40:EXEC&HA815:EXEC&HA320:NEXT:FOR I=1 TO 500:NEXT
560 RETURN
570 DATA50,5,10,3,0   ,50,4,10,4,1  ,00,3,5,2,4   ,00,5,12,3,3
580 DATA 00,7,20,4,4  ,50,7,25,6,0  ,00,5,8,0,4   ,00,8,30,5,2
590 DATA 00,7,10,0,6  ,00,10,35,5,5  ,x,,,,
```


★ぼくのイトコは，せんべいを五つ買ったら一つおまけをくれたので「やっぱり四つにする」といった。(岡山県真庭郡・**ケツあたま12才**)……【**影**：これはできる！私の弟子にこい！**編**：影さんが弟子になったほうがいいんじゃ？】

PC-6001mkII/6601/SR用
（モード5, ページ2）

協賛：NEC，システムソフト

移植版 きのこ狩り

エントリーコードP6③ **キャッツアイ**



●STORY

ある日，トム君は森へきのこを採りにいきました。ところが，その森のきのこはたいへん成長が早く，トム君がちょっと目をはなすと，トム君と同じくらいの大きさになり，さらに大きくなると，トム君を追いかけてきます。

さあ，きのこをいっぱい採りましょう。

●内　容

トム君を動かして，大きくなっていくきのこを採るだけです。パターンは10面まであり，10面をクリアすると，1面にもどります。

●遊びかた

きのこがだんだん大きくなるので，トム君を動かして，きのこを採ってください。

きのこは，小→中→大とだんだん大きくなり，大のつぎはおばけきのこになって，追いかけてきます。おばけきのこは，他のきのこにぶつかると，もとの大きさにもどります。

大きくなればなるほど，成長が早くなるので注意してください。20個採れば，1面クリアです。

パターンは10面まであり，10面をクリアすると，1面にもどります。

●操作方法

カーソル・キーで，トム君を上下左右に動かします。原作のFM－7よりは，使いやすいと思います。スペース・キーで，ゲームがはじまります。

●プログラムのしくみ

画面への描き込みは，DMAをOFFにして，高速化をはかっています。その他の部分は，「BOMBER MAN」などと同じです。

リスト1は，ほとんどキャラクターのデータだし，チェックサムもついているので，気楽に打ち込んでください。

プログラムの実行方法は，まず，**リスト1**を打ち込み，テープにセーブします。そのあとに，**リスト2**を打ち込みセーブします。そうしたら，**リスト1**をロード，ランさせると，自動的に**リスト2**をロード，ランしますので，**写真1**のタイトル画面が現れます。

●改造のアドバイス

簡単だという人は，940行のSRの値を小さくしてください（10～4）。

タイトル画面なんかいらないという人は，930行のGOSUB　1160というのを取ってください。

参考にしたもの

マイコンBASICマガジン
85年4月号FM－7用「きのこ狩り」



CHECKER FLAG

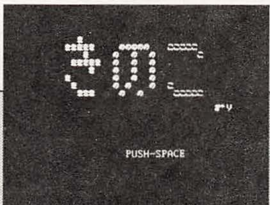
編：移植版ということですが，なかなかよくできていますね。

Dr.D：プログラムはかなりうまく作ってあるようだ。キャリアが長そうだな。キー入力を考えると，原作のFM版よりゲームしやすいことはたしかだな。

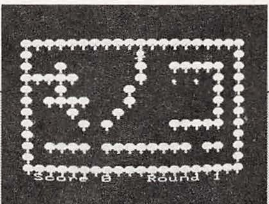
編：面も10面あるので，十分楽しめますね。

Dr.D：そうだな。しかし，やはりアイデアを自分でだしてほしい。移植の場合でも，新しいルールとかを付け加えて，原作のゲームがどのようなものだったか，わからなくなるぐらいにしてしまったほうがいいのではないかな。

編：なるほど。



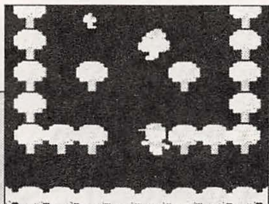
《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



《写真2》ラウンド1。この画面，キノコですね



《写真3》ラウンド2。さあ，キノコをたくさん採れ



《写真4》もたもたしていると，ほら，おばけきのこに…

PC-6001 mkII

★欽ちゃん，こんにちは‼えっ？　ここ欽ドンじゃないの？　ありま一失礼しやした。（東京都八王子市・上城　浩14才）……【**編**：ベーマガ販ジローさんはいるけどね。**つぐ美**：いや，あの方はパーでんねんですよ。**影**：ん？】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
0 CLEAR 300,&HCFFF:OUT &H93,2
10 CLS:AD=&HD000:LI=1000
20 SU=0:FOR I=0 TO 15
30 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
40 SU=SU+A:POKE AD+I,A
50 NEXT:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
60 IF (SU AND 255)<>A THEN 100
70 AD=AD+16:LI=LI+10
80 IF AD>&HD27F THEN 120
90 GOTO 20
100 PRINT "DATA Error in ";LI;CHR$(7)
110 OUT &H93,3:END
120 A$="CLOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)
130 FOR I=1 TO LEN(A$)
140 POKE &HF000+I,ASC(MID$(A$,I,1))
150 NEXT:OUT &H93,3
160 LOCATE 8,10:PRINT "MAIN ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｦ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽ"
170 POKE &HFB8D,1:POKE &HFB8E,&HF0
180 POKE &HFA32,LEN(A$):END
1000 DATA 0A,80,0A,A0,2A,A0,2A,AA,2A,A0,29,90,29,90,2A,A0,D8
1010 DATA 0A,80,0A,A8,2A,A8,AA,80,8A,80,05,40,0F,40,0F,00,E5
1020 DATA 0A,80,0A,A0,2A,A0,2A,AA,3F,F0,3E,E0,3E,E0,3F,F0,6C
1030 DATA 0F,C0,0A,AC,2A,AC,EA,80,CA,80,0A,80,0F,80,0F,00,37
1040 DATA 02,A0,0A,A0,0A,A8,AA,A8,0A,A8,06,68,06,68,0A,A8,90
1050 DATA 02,A0,2A,A0,2A,A8,02,AA,02,A2,01,50,01,F0,00,F0,C0
1060 DATA 02,A0,0A,A0,0A,A8,AA,A8,0F,FC,0B,BC,0B,BC,0F,FC,F4
1070 DATA 03,F0,3A,A0,3A,A8,02,AB,02,A3,02,A0,02,F0,00,F0,85
1080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1090 DATA 02,00,0A,00,0A,80,0E,80,0E,C0,02,00,02,00,02,80,78
1100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1110 DATA 00,00,00,00,00,00,0C,00,0F,C0,03,00,03,00,03,C0,A4
1120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,02,00,02,80,0A,A0,0A,A0,D8
1130 DATA 2A,A8,3A,A8,3B,AC,0E,F0,02,80,02,80,02,80,02,A0,C1
1140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1150 DATA 00,00,30,00,33,0C,0F,F0,03,C0,03,C0,03,C0,03,F0,AA
1160 DATA 00,00,0A,00,0A,A0,2A,A0,2A,A8,2A,A8,AA,AA,AA,AA,CA
1170 DATA EB,AF,FE,FC,3E,B0,02,80,02,80,02,80,02,80,02,A0,2C
1180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1190 DATA C3,0F,FF,FC,3F,F0,03,C0,03,C0,03,C0,03,C0,03,F0,FB
1200 DATA 00,A0,02,A0,0A,A8,0A,A8,29,A4,2A,08,20,02,83,F0,3A
1210 DATA 8E,AC,3A,A0,00,82,02,88,02,80,02,80,0A,80,0A,00,B8
1220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,02,08,00,F0,0F,FC,3F,FF,43
1230 DATA 3E,AF,FA,AF,FF,FC,3F,F0,03,C0,03,C0,0F,C0,0F,00,24
1240 DATA 00,00,0A,80,28,00,28,00,A0,00,A0,00,A0,00,A0,04,5E
1250 DATA A0,04,20,90,22,80,02,80,02,80,02,80,02,80,02,80,80
1260 DATA 00,00,0F,F0,3F,FC,3F,FC,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FB,69
1270 DATA FF,FB,3F,2C,3C,3C,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,DD
1280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1300 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1320 DATA 2A,00,E0,CB,25,7C,11,80,02,26,00,FE,00,C8,3D,19,4B
1330 DATA 18,F9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11
1340 DATA 06,10,1A,77,13,23,1A,77,13,23,C5,01,26,00,09,C1,5A
1350 DATA 10,F0,01,80,1D,09,06,10,1A,77,13,23,1A,77,13,23,4B
1360 DATA C5,01,26,00,09,C1,10,F0,C9,00,00,00,00,00,00,00,7F
1370 DATA 3A,02,E0,E5,21,00,D0,11,40,00,FE,00,28,04,19,3D,C3
1380 DATA 18,F8,EB,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,A5
1390 DATA CD,00,D2,CD,50,D2,C3,20,D2,00,00,00,00,00,00,00,43
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 GOTO 860
20 REM   <<< Main >>>
30 REM  ** TOM MOVE **
40 ST=STICK(0):XX=X:YY=Y:IF ST=0 THEN 120
50 X=XX+(ST=7)-(ST=3):Y=YY+(ST=1)-(ST=5)
60 IF A(X,Y) THEN X=XX:Y=YY:GOTO 120
70 IF ST=1 OR ST=5 THEN 90
80 M=-(ST=7)
90 POKE AD,XX:POKE AD+1,YY:POKE AD+2,7:EXEC AC
100 POKE AD,X:POKE AD+1,Y:POKE AD+2,M:EXEC AC
110 REM *** KINOKO ***
120 FOR K=0 TO 1:IF KX(K)=X AND KY(K)=Y THEN 410
130 IF KP(K)=4 THEN 240
140 IF KP(K)<>0 THEN 180
150 KX(K)=INT(RND(1)*16)+2:KY(K)=INT(RND(1)*9)+2
160 IF A(KX(K),KY(K)) THEN 150
170 KP(K)=1:KC(K)=SR*3:KC(K)=KC(K)-1:IF KC(K) THEN 200
180 KC(K)=KC(K)-1:IF KC(K)>0 THEN 200
190 KP(K)=KP(K)+1:KC(K)=SR*(4-KP(K))
200 POKE AD,KX(K):POKE AD+1,KY(K):POKE AD+2,KP(K)+1:EXEC AC
210 NEXT K:TI=TI-1:IF TI<0 THEN 570
220 GOTO 40
230 REM *** OBA KINO  MOVE ***
240 KX=SGN(X-KX(K)):KY=SGN(Y-KY(K)):K1=KX(K):K2=KY(K)
250 ON K+1 GOSUB 310,350
260 L=-(K=0):IF KX(K)=KX(L) AND KY(K)=KY(L) THEN 390
270 POKE AD,K1:POKE AD+1,K2:POKE AD+2,7:EXEC AC
280 POKE AD,KX(K):POKE AD+1,KY(K):POKE AD+2,5:EXEC AC
290 IF KX(K)=X AND KY(K)=Y THEN 600
300 GOTO 210
310 IF KX=0 OR A(K1+KX,K2) THEN 330
320 KX(K)=K1+KX:RETURN
330 IF A(K1,K2+KY) THEN RETURN
340 KY(K)=KY+K2:RETURN
350 IF KY=0 OR A(K1,K2+KY) THEN 370
360 KY(K)=KY+K2:RETURN
370 IF A(K1+KX,K2) THEN RETURN
380 KX(K)=K1+KX:RETURN
390 KX(K)=K1:KY(K)=K2:KP(K)=1:KC(K)=7:GOTO 200
400 REM  *** SCORE ***
410 IF KP(K)=4 THEN 600
420 LOCATE 6,19:COLOR 1:PRINT SC;
430 FOR I=1 TO KP(K)*20
440 PLAY "T255L64VN=I;"
450 NEXT I:SC=SC+KP(K)*20
460 LOCATE 6,19:COLOR 14:PRINT SC;
470 KP(K)=0:EA=EA-1
480 IF EA>0 THEN 150
490 REM *** ROUND CLEAR ***
500 PLAY "S3M3000B4G4E4D4F#8F#8F#8G8F#8G8"
510 SC=SC+250:R=R+1
520 IF R>10 THEN R=1
530 KP(0)=0:KP(1)=0:TI=300
540 SR=SR-1:IF SR<3 THEN SR=3
550 EA=20:GOTO 960
560 REM   *** MISS ***
570 A$="      TIME OVER"
580 GOSUB 700
590 FOR I=0 TO 100:NEXT
600 FOR I=50 TO 35 STEP -1
610 PLAY "T120L16N=I;"
620 NEXT I:KP(0)=0:KP(1)=0
630 MI=MI+1:IF MI=3 THEN 780
640 POKE AD+2,7:FOR I=0 TO 1
650 POKE AD,KX(I):POKE AD+1,KY(I)
660 EXEC AC:NEXT
670 POKE AD,X:POKE AD+1,Y:EXEC AC
680 A$="        MISS"+STR$(MI)
690 GOSUB 700:GOTO 1060
700 POKE AD+1,11:POKE AD+2,7
710 FOR I=0 TO 19
720 POKE AD,I:EXEC AC
730 LOCATE I,18:PRINT MID$(A$,I+1,1);
740 NEXT:POKE AD+2,6
750 FOR I=0 TO 19:POKE AD,I
760 EXEC AC:NEXT:RETURN
770 REM  *** GAME OVER ***
780 PLAY "L16T60O5COGC8"
790 KANJI(74,100),1,"GAME OVER"
800 KANJI(76,101),11,"GAME OVER"
810 KANJI(78,102),10,"GAME OVER"
820 FOR I=0 TO 100
830 IF STRIG(0)=1 THEN 940
840 NEXT I:GOTO 930
850 REM ***********************
860 SCREEN 3,2,2:CLEAR 300,&HCFFF
870 CONSOLE ,,,0:CLS
880 DIM A(19,11),B(3),KX(1),KY(1)
890 DIM R$(10),KP(1),KC(1)
900 AD=&HE000:AC=&HD270
910 B(0)=8:B(1)=4:B(2)=2:B(3)=1
920 FOR I=1 TO 10:READ R$(I):NEXT
930 I=10:GOSUB 1160:CLS
940 SC=0:R=1:MI=0:EA=20:SR=10
950 REM  *** SCREEN ***
960 A$=R$(R):SCREEN ,2,1
970 CLS:OUT&H93,2:FOR I=0 TO 11
980 FOR J=0 TO 16 STEP 4
990 A=VAL("&H"+MID$(A$,I*5+J/4+1,1))
1000 FOR K=0 TO 3
1010 L=A AND B(K)
1020 IF L=B(K) THEN L=1
1030 IF L=1 THEN POKE AD,J+K:POKE AD+1,I:POKE AD+2,6:EXEC AC
1040 A(J+K,I)=L
1050 NEXT K,J,I:SCREEN ,,2
1060 LOCATE 1,19:COLOR 14
1070 PRINT "Score";SC;
1080 LOCATE 11,19:PRINT "Round";R;
1090 X=10:Y=1:M=0:TI=300
1100 POKE AD,X:POKE AD+1,Y
1110 POKE AD+2,M:EXEC AC
1120 OUT &H93,3
1130 PLAY "T255L4O5S0M3000CRCEGR2G8G3AGFEG2D2DRDFAR2A8A8BAGA8B8O6CO5GC"
1140 GOTO 40
1150 REM ***********************
1160 SCREEN 1,1,1:CONSOLE,,0
1170 COLOR INT(RND(1)*7)+10:CLS
1180 PRINT"        ｷ
1190 PRINT"      ｷｷｷｷｷ    ﾉﾉﾉﾉﾉ   ｺｺｺｺｺ
1200 PRINT"        ｷ    ﾉ  ﾉ  ﾉ        ｺ
1210 PRINT"       ｷｷｷｷｷ ﾉ  ﾉ  ﾉ
1220 PRINT"          ｷ  ﾉ  ﾉ  ﾉ
1230 PRINT"     ｷ       ﾉ  ﾉ  ﾉ
1240 PRINT"      ｷ      ﾉ ﾉ   ﾉ  ｺ
1250 PRINT"       ｷｷｷ    ﾉ  ﾉ     ｺｺｺｺｺ
1260 PRINT:PRINT TAB(30);"ｶﾞﾘ"
1270 COLOR I:LOCATE 15,15
1280 PRINT "PUSH-SPACE"
1290 IF STRIG(0)=1 THEN RETURN
1300 I=I+0.2
1310 IF I>16 THEN I=10:GOTO 1170
1320 GOTO 1270
1330 REM *** ROUND DATA ***
1340 DATA FFFFF800019027DF820590405BC405888058507D80001BDFED80001FFFFF
1350 DATA FFFFF80001800019493 9AA945AAA05AAC09AAA11AAA21AA97D80001FFFFF
1360 DATA FFFFF80001BB9DDA2045AA9558A0518A051AA955A2045BB9DD80001FFFFF
1370 DATA FFFFF88889A22388889A22388889A22388889A22388889A2223FFFFF
1380 DATA FFFFF8000183DC18A05192F498000 1A198590609880 1183DC18000 1FFFFF
1390 DATA FFFFF80001BBDDDA2045A80158FDF1A0005AED75A2D45BAD5D80001FFFFF
1400 DATA FFFFF8000118E67191089A4625AE075AE675A4625916898E6718000 1FFFFF
1410 DATA FFFFF86061A2F45AA05589D91B801DA2945AAF55A2945AA955880 11FFFFF
1420 DATA FFFFFE07FF0F0FE70E7E8617C2043CB9D3E8617E70E7F0F0FFE07FFFFF
1430 DATA FFFFF80001BE8B9A0CA5BCAA5A0985BE8B98000195555AAAA98001FFFFF
1440 "..............................."
```



★♪ベーマガ一筋50号〜。わかるの，動くの，組〜め一るの♪。（神奈川県横浜市・キン肉シゲルと呼ばれたい鈴木　茂13才）……【影：では，メロディーをつけましょう。１番のかた。編：では，演歌調で…。一同：えんか〜！】

PC-6001mkIISR/6601SR用
(N60SR/N66SR-BASIC)

協賛：NEC，システムソフト

MYSTERY ROOM
（ミステリー ルーム）

エントリーコード P6④

平沢　啓介



はじめに

今まで，ADV（アドベンチャー・ゲーム）というものは，ベーマガでは，テキスト・タイプのものしかありませんでした。

そこで，グラフィックを使ったものを作ってみようと思い，作ったのが，このプログラムです。

HOW TO PLAY

打ち込んでRUN（F5キーでなくRUN⏎と打つ）してください。

すると，FM音源のすばらしい？MUSICが流れて，ゲームがスタートします。

このADVは，タイトルのとおり，一つのROOMをぶたいに進行します。

そこで，4方向にある，いろいろな物を使ったりして，この部屋から“でる”してください。

使える動詞は，ファンクション・キーの九つだけです。“どうするー”という表示があった場合，入力をしてください（⏎は押さなくていい）。

つぎに，なにかメッセージが表示されます。

そのメッセージが，“なにをー”だったら，名詞部の入力をしてください。するとなんらかの動作，または，表示があると思います（この場合は⏎を入力する）。

さらに，場所をかえたいときには，F8の“いどう”を押して，指示に従い，入力してください。

そして，各ROOMでやらねばならないことをすると，ドアから“でる”できます。

プログラム

データは，スピードをはやめるために10進にしたので，入力しにくいかもしれませんが，がんばって入力してください。

REM文をみて解読すれば，わかると思いますが，ADVなので，あまりしないほうがよいでしょう。

そのため，変数表はつけませんでした。

――ヒント――

第3番目のROOMのテレビは，音声入力装置がついているのです。

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ？LINE文が多いな。1080～1120行では，LINE文のデータをREADして使っているのだから，他のLINE文もREADさせるべきだったな。特にアドベンチャー物は1画面に要するデータが多いから，LINEで書いていくと10000行位は軽く越えてしまうぞ！だが，各ルーチンを置く順序は大変よい！

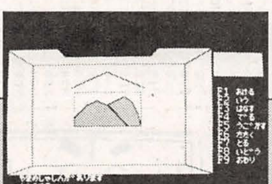
編：でも，よくできたアドベンチャー・ゲームですね。

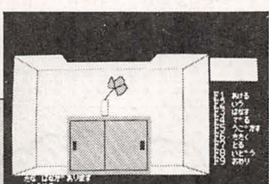
Dr.D：うむ。しかし，プログラムを作るには，数倍むずかしいぞ！理論的ワク組みがわかるように組まんと，作った本人さえも困るからな！

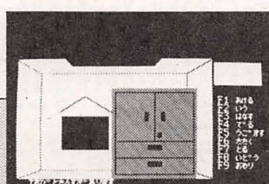
編：山下先生も感心していましたよ。

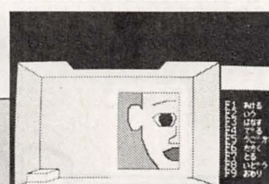
MYSTERY　ROOMのプログラム・リスト
（リスト中のカタカナは，ひらがなで入力してください）

```
 10 '-=-=-=-=-=-=- OPENING SCREEN  -=-=-=-=-=-
20 SCREEN3,2,2:CLS:K=0:M=0:PALET13,1:PALET14,13
30 FORT=0TO17:K=K+T:LINE(K*2,0)-(K*2,199),16:LINE(640-K*2,0)-(640-K*2,199),16:NE
XT
40 FORK=0TO13:M=M+K:LINE(0,M)-(639,M),16:LINE(0,200-M)-(639,200-M),16:NEXT
50 KANJI (110,93),14," M Y S T E R Y  R O O M":GOSUB1390
60 KANJI(156,115),14," H I T  S P A C E":IFINP(&H90)=32THENPALET:GOTO70ELSE60
70 '-=-=-=-=-=-=- SHOKI SETSUTTEI -=-=-=-=-=-=-
80 SCREEN2,2,2:CLS:SC=1:PM=0:PT=0:D$="ﾃﾞｷﾏｾﾝ"
90 HT=0:KT=0:KB=0:FORT=1TO9:READA$:KEYT,A$+CHR$(13):C$(T)=A$:NEXT
100 LINE(252,5)-(316,35),6,BF:LOCATE32,1:PRINT"MYSTERY":LOCATE34,2:PRINT"ROOM"
110 DATA"ｱｹﾙ","ｲｸ","ﾊﾅｽ","ﾃﾞﾙ","ｳｺﾞｶｽ","ﾀﾀｸ","ﾄﾙ","ｲﾄﾞｳ","ｵﾜﾘ"
120 FORT=1TO9:LOCATE32,4+T:PRINTT;" ";C$(T):LOCATE32,4+T:PRINT"F"
130 NEXT:DIMK$(15):FORT=1TO15:READK$(T):NEXT
140 DATA"ｼｬｼﾝ","ﾄﾝｶﾁ","ｶﾋﾞﾝ","ﾊﾅ","ﾀﾅ","ﾃﾚﾋﾞ","ﾃﾞﾝﾜﾊﾞﾝｺﾞｳ","ﾀﾝｽ","ｱﾀﾏ","ｴ"
150 DATA"ﾊｺ","ﾄ","ﾂｸ","ｶｷﾞ",""
160 '-=-=-=-=-=-=- MAIN RUICINE  -=-=-=-=-=-=-
170 LINE(248,150)-(0,0),1,BF:GOSUB660:ONSCGOSUB700,810,920,1010
180 ONSCGOTO330,410,510,570
190 PM=0:PT=0:TA=0:AH=0:AT=0:VO=0
```

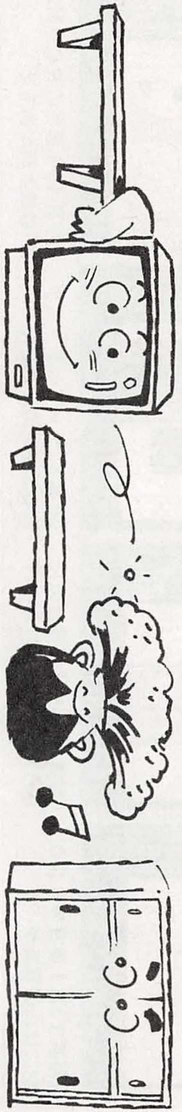

《写真1》第1番目のROOMには山の写真が…


《写真2》おや？2番目のROOMは，たなと花か…


《写真3》テレビとタンスがある3番目のROOM


《写真4》4番目のROOM。頭の絵と箱があるぞ

★……全略……………………。（福島県安達郡・星野　誠14才）……【影：…………プハーッ！編：ど，どうしたんですか？影：いや，あまりの沈黙に息を殺していただけなんだ。フーッ！編：いや，おみごとです。】



```
200 LINE(0,151)-(248,199),1,BF:LOCATE2,15:PRINT"ト゛コヘイキマスカ.カナラス゛シテクタ゛サイ!"
210 LOCATE2,16:PRINT"1-ヤマノシャシン.2-ハナ.3-テソ.4-カオ"
220 A$=INKEY$:IFA$=""THEN220ELSEIFVAL("&H"+A$)<1ANDVAL("&H"+A$)>4THEND1140
230 A=VAL("&h"+A$):SC=A:GOTO160
240 LINE(0,151)-(248,199),1,BF:LOCATE2,15:PRINTKO$+CHR$(7):RETURN
250 LINE(0,161)-(248,199),1,BF:A$=INKEY$
260 LOCATE2,16:PRINT"ト゛ウスル --":A$=INKEY$:IFA$=""THEN260
270 IFA$=CHR$(13)THEN 310 ELSECO$=CO$+A$:LOCATE12,16:PRINTCO$:A$="":GOTO260
280 LINE(0,171)-(248,199),1,BF
290 LOCATE2,17:PRINT"ナニヲ ----":A$=INKEY$:IFA$=""THEN290
300 IFA$=CHR$(13)THENRETURN ELSECM$=CM$+A$:LOCATE12,17:PRINTCM$:A$="":GOTO290
310 IFCO$="イト゛ウ"THENCO$="":CM$="":GOTO190
320 IFCO$="オワリ"THEN1500ELSERETURN
330 '====================== SCREEN 1 =====================
340 KO$="ヤマノ"+K$(1)+"カ゛アリマス":GOSUB240
350 GOSUB250:IFCO$<>C$(5)ANDCO$<>C$(7)ANDCO$<>C$(6)THENKO$=D$:GOSUB240:GOTO400
360 GOSUB280:IFCO$=C$(5)ANDCM$=K$(1)ANDPM=0ANDPT=1THENGOSUB750:GOSUB240:GOTO400
370 IFCO$=C$(7)ANDCM$=K$(2)ANDPM=1ANDHT=0THENGOSUB800:GOSUB240:GOTO400
380 IFCO$=C$(6)ANDCM$=K$(1)ANDPM=0THENKO$="イイオトカ゛シマス":PT=1:GOSUB240:GOTO400
390 KO$=D$
400 CO$="":CM$="":GOSUB240:GOTO350
410 '====================== SCREEN 2 =====================
420 KO$=K$(5):IFKB=0THENL=4ELSEIFTK=0THENL=14ELSEL=15
430 KO$=KO$+" "+K$(L)+"カ゛アリマス":GOSUB240
440 GOSUB250:IFCO$<>C$(1)ANDCO$<>C$(6)ANDCO$<>C$(7)THENKO$=D$:GOSUB240:GOTO490
450 GOSUB280:IFCO$=C$(1)ANDCM$=K$(5)ANDTA=0THENGOSUB900:GOSUB240:GOTO490
460 IFCO$=C$(6)ANDCM$=K$(3)ANDKB=0ANDHT=1THENKO$="":GOSUB880:GOTO500
470 IFCO$=C$(7)ANDCM$=K$(14)ANDKB=1ANDTK=0THENGOSUB910:GOSUB240:GOTO490
480 KO$=D$
490 CO$="":CM$="":GOSUB240:GOTO440
500 KO$="カヒ゛ンハワレマシタ"+KO$:GOTO490
510 '====================== SCREEN 3 =====================
520 KO$=K$(6)+"ト"+K$(8)+"カ゛アリマス":GOSUB240
530 GOSUB250:IFCO$<>C$(2)ANDCO$<>C$(1)ANDCO$<>C$(5)THENKO$=D$:GOSUB240:GOTO560
540 GOSUB280:IFCO$=C$(2)ANDCM$=K$(13)THENGOSUB970:GOSUB240:GOTO560
550 KO$=D$
560 CO$="":CM$="":GOSUB240:GOTO530
570 '====================== SCREEN 4 =====================
580 KO$=K$(9)+"ノ"+K$(10)+K$(11)+"カ゛アリマス":GOSUB240
590 GOSUB250:IFCO$<>C$(1)ANDCO$<>C$(6)ANDCO$<>C$(3)ANDCO$<>C$(4)THENKO$=D$:GOSUB
240:GOTO650
600 GOSUB280:IFCO$=C$(1)ANDCM$=K$(11)ANDAH=0THENGOSUB1160:GOSUB240:GOTO650
610 IFCO$=C$(6)ANDCM$=K$(9)ANDAT=0THENGOSUB1130:GOSUB240:GOTO650
620 IFCO$=C$(3)ANDAT=0THENGOSUB1170:GOSUB240:GOTO650
630 IFCO$=C$(4)ANDAT=1ANDTK=1THEN1450
640 KO$=D$
650 CO$="":CM$="":GOSUB240:GOTO590
660 '-=-=-=-=-=-=- ROOM BACK DRAW -=-=-=-=-=-=-=-
670 RESTORE1190:LINE(0,0)-(248,150),15,BF:LINE(32,20)-(216,140),1,B
680 FORT=0TO4:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),1:NEXT:LINE-(176,10),1
690 LINE-(184,0),1:FORT=0TO2:READA,B,C:PAINT(A,B),C,1:NEXT:RETURN
700 '-=-=-=-=-=-=- ROOM NO.1 DRAW -=-=-=-=-=-=-
710 RESTORE1210:LINE(80,50)-(168,100),8,BF:LINE(84,55)-(164,95),1,B
720 LINE(80,50)-(124,30),1:LINE-(168,50),1:LINE(84,85)-(100,70),1
730 FORT=0TO7:READA,B:LINE-(A,B),1:NEXT
740 FORT=0TO2:READA,B,C:PAINT(A,B),C,1:NEXT:RETURN
750 RESTORE1230:LINE(76,25)-(172,105),15,BF:LINE(80,50)-(168,100),8,BF
760 LINE(96,60)-(152,95),1,B:FORT=0TO3:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),1
770 PM=1:KO$=K$(5)+"カ゛アラワレマシタ."
780 NEXT:IF HT=1 THEN RETURN ELSE LINE(116,85)-(148,90),3,BF
790 LINE(120,80)-(128,95),1,BF:KO$=KO$+K$(2)+"カ゛アリマス":RETURN
800 LINE(97,61)-(151,94),8,BF:KO$=K$(2)+"ヲトリマシタ":HT=1::RETURN
810 '-=-=-=-=-=-=- ROOM NO.2 DRAW -=-=-=-=-=-=-
820 LINE(72,80)-(176,150),5,BF:LINE(76,85)-(120,145),1,B
830 LINE(120,145)-(172,85),1,B:LINE(30,110)-(84,120),1,BF
840 LINE(164,110)-(168,120),1,BF:KO$="タナカ゛アリマス":IF KB=1 AND TK=1 THEN RETURN
850 IF KB=1 THEN 880 ELSE LINE(116,60)-(124,79),1,B:RESTORE1240
860 LINE(120,60)-(132,45),1:FORT=0TO14:READA,B:LINE-(A,B),1:NEXT
870 FORT=0TO3:READA,B,C:PAINT(A,B),C,1:NEXT:KO$="カヒ゛ント"+KO$:RETURN
880 LINE(112,30)-(152,79),15,BF:LINE(116,75)-(124,79),1,B:RESTORE1240
890 LINE(124,76)-(140,78),1,B:KB=1:KO$=KO$+"ソノウエニカギ゛カ゛アリマス":RETURN
900 LINE(75,86)-(119,144),1,BF:KO$="アキマシタ":TA=1:RETURN
910 LINE(112,30)-(152,79),15,BF:KO$="トリマシタ":TK=1:RETURN
920 '-=-=-=-=-=-=- ROOM NO.3 DRAW -=-=-=-=-=-=-
930 LINE(56,70)-(124,120),8,BF:LINE(60,75)-(120,115),1,BF
940 LINE(56,70)-(90,50),1:LINE-(124,70),1:LINE(124,40)-(228,150),3,BF
950 RESTORE1270:FORT=0TO3:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),1,B:NEXT
960 FORT=0TO4:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),1,BF:NEXT:RETURN
970 PLAY"V15O6B1":FORT=0TO300:NEXT
980 IFVO=1THEN990 ELSEVO=1:KO$="ツキマセン":RETURN
990 LOCATE8,8:PRINT"=DEMPA=":LOCATE8,9:PRINTGRP$(&H9A);"D1D1B3"
1000 LOCATE8,10:PRINT"A1D1G1.":KO$=K$(7)+"ノヨウナモノカ゛ウツリマシタ":RETURN
1010 '-=-=-=-=-=-=- ROOM NO.4 DRAW -=-=-=-=-=-=-
1020 LINE(16,130)-(56,145),15,BF:LINE(16,135)-(40,145),1,B
1030 RESTORE1300:LINE(16,135)-(32,130),1:FORT=0TO4:READA,B:LINE-(A,B),1:NEXT
1040 FORT=0TO3:READA,B,C:PAINT(A,B),C,1:NEXT:LINE(120,30)-(208,140),8,BF
1050 LINE(128,40)-(200,130),1,B:LINE(156,40)-(156,60),1
1060 FORT=0TO9:READA,B:LINE-(A,B),1:NEXT:LINE(168,55)-(184,50),1
1070 LINE-(196,50),1:LINE(180,65)-(176,70),1
1080 FORT=0TO6:READA,B:LINE-(A,B),1:NEXT:LINE(196,80)-(196,90),1
1090 FORT=0TO2:READA,B:LINE-(A,B),1:NEXT:LINE(192,65)-(176,65),1
1100 FORT=0TO4:READA,B:LINE-(A,B),1:NEXT:LINE(200,105)-(192,105),1
1110 FORT=0TO3:READA,B:LINE-(A,B),1:NEXT
1120 FORT=0TO5:READA,B,C:PAINT(A,B),C,1:NEXT:RETURN
1130 RESTORE1360:FORT=0TO3:READA,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,BF:NEXT
1140 LINE(135,30)-(208,140),1,B:LINE(96,140)-(216,140),1:AT=1
1150 KO$="ト゛アカ゛テ゛テキタ゛!":RETURN
1160 PAINT(32,132),8,1:LINE(32,100)-(32,135),1:KO$="アキマシタ":AH=1:RETURN
1170 TALK"F1 MAEWAYOKO/USIROWATATE/MAXNAKAKIWANANIMONAIMONONA'AXDA.":FORT=0TO499
9:NEXT:KO$="マエハヨコウシロハタテマンナカニハナニモナイモノナンダ":RETURN
1180 '-=-=-=-=-=-=- ROOMS 1-4 DATA -=-=-=-=-=-=-
1190 DATA 0,0,32,20,216,20,248,0,0,150,32,140,216,140,248,150,64,0,72,10,32
1200 DATA 10,16,120,5,1,120,145,6
1210 DATA 112,65,124,70,148,95,124,70,144,60,152,65,160,80,164,95,104,60,14
1220 DATA 104,80,13,144,80,5
1230 DATA 80,50,96,60,80,100,96,95,152,60,168,50,152,95,168,100
1240 DATA 124,45,124,40,128,30,132,40,132,45,132,35,138,30,140,30,144,35,144
1250 DATA 40,132,45,136,55,144,50,148,45,144,40,128,40,13,144,45,13,136,40,5
1260 DATA 120,70,16
1270 DATA 128,45,176,105,176,105,224,45,128,105,224,125,128,125,224,145,164
1280 DATA 70,168,80,184,70,188,80,168,110,184,115,168,130,184,135,180,95,184
1290 DATA 100
1300 DATA 56,130,56,140,40,145,40,135,56,130,24,140,16,48,140,16,32,132,16
1310 DATA 100,145,6,152,55,144,55,140,60,140,75,144,85,152,85,156,80,156,95
1320 DATA 164,115,176,130,176,75,180,80,188,80,192,75,192,70,188,65,180,65
1330 DATA 188,95,188,100,200,100,168,70,176,80,192,80,196,70,192,65,180,110
1340 DATA 184,115,192,120,200,120,144,100,10,172,70,16,176,100,15,194,70,16
1350 DATA 184,70,1,192,110,11
1360 DATA 120,30,208,140,15,136,30,207,140,3,144,40,200,90,14,144,100,148
1370 DATA 110,1
1380 '====================== play sub ======================
1390 BGM1:PLAY"O3T90V12L16R16O4G05CDE04G05CED04F05CDF04A05CFE04G05CEG04B05CGF04A
05CFA04B05FA","V12O4G4R1R2R4"
1400 PLAY"GCEGO6V14C05V12EGO6CV14DV12O5EGO6DV14CV12O5EGO6C05V14BV12EGBV14AV12EGA
V14GV12CEGV14FV12CEF","L8CR8O5CR8O4BR8AR8BR8O5CR8O4BR8AR8"
1410 PLAY"V14E04V12A05CEV14D04V12A05CDV14G04V12BO5EGV14AV12CEAV14E04V12A05CEV14D
04V12A05CDV14C04V12GA05C04V14BV12FGE","GR8FR8ER8AR8GR8FR8ER8DR8"
1420 PLAY"O3FO4CDEFA05CDEDCO4AFEDCO3FO4CDEFA05CDEDCO4BAEDCO3FO4CDEFA-05CDEDCO4A-
FEDCO3FO4CDEFA-05CDEDCO4B-A-EDC","F4R2R4F4R2R4F4R2R4F4R2R4"
1430 PLAY"O3EO4CEA-CEA-O5CO4EA-O5CEO4A-O5CEA-O4A-O5CEA-CEA-O6CO5EA-O6CEO5A-O6CEA
-","R1R1"
1440 PLAY"O7R16EC06ER16O7EC06ER16EC05ER16O6EC05ER16EC04ER16O5EC04ER16O5EC04ER160
5EC04EE1E2D2E4R4R2C4R4R2","O6GR8CR8O5GR8CR8O4GR8CR8O3GR8CR8O4C1C1C4R4R2C4R4R2":R
ETURN
1450 '====================== CREAR ======================
1460 CLS:GOSUB1390:KANJI(80,5),16,"ヤッタ! クリアーシタ"
1470 KANJI(16,25),16,"トオモッシュンカン アナタハキカ゛":KANJI(16,45),16,"ツイタ."
1480 KANJI(16,65),16," アナタハユメヲミテイタノダ゛ッタ.":KANJI(16,85),16,"アナタハワラッタ."
1490 KANJI(152,140),13,124:FORT=0TO9000:NEXT:GOTO1530
1500 '====================== end ======================
1510 CLS:LOCATE2,14:CO$="":PRINT"ヤルナラ Y KEY":GOSUB260
1520 IFCO$="y"ORCO$="Y"ORCO$="ン"THENRUN ELSE1530
1530 '====================== FANCTION KEY ======================
1540 KEY1,"color ":KEY2,"cload"+CHR$(&H22):KEY3,"goto ":KEY4,"list "
1550 KEY5,"run"+CHR$(13):KEY7,"csave"+CHR$(&H22):KEY8,"print ":KEY9,"play "
1560 KEY6,"screen "
```

★僕，近藤。頭が大きくて困っています。どうしたらなおるでしょう。(茨城県水戸市・**近藤の頭14才**)……【**影**：それなら，飯をいっぱい食べて，体も大きくしちゃえば？しかし，くれぐれも，３ｍはこえないように。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

協賛：NEC，システムソフト

かいとうたかちゃん



エントリーコード P8① 柴森　義和

STORY

ぱらぴれ王国の財宝が盗まれました。犯人は隣国のじゃらぼご王国のまわしものです。じゃらぼご王国の四つの倉庫へ宝石をとりかえしに行きましょう。

GAME

たかちゃん…8 2 4 6で上下左右に動きます。上下移動はハシゴのないところではできません。もちろん，壁のあるところは通れません。左にはみでると右へ，右へはみでると左へワープします。
TIME OVER，または，ブル刑事につかまると死にます。3人死ぬとGAME OVER。

ブル刑事…たかちゃんをつかまえにきます。
かべは通りぬけてしまいます（とおり身の術）。各階の両端で上下移動します（瞬間上下移動の術）。移動パターンをつかまないと，全面CLEARはむずかしいですよ。

宝石………1面につき八つあります。八つ×16面×四つの倉庫＝512個取りかえすと，任務は終わりです。はやく帰ってあったかくして寝ましょ！

倉庫………四つの倉庫があります。それぞれの倉庫の面での壁，ハシゴの位置は同じです。それぞれの倉庫の特徴
1…のーまるな倉庫
2…透明壁の倉庫
3…透明ハシゴの倉庫
4…透明壁，ハシゴの倉庫

ぼーなす面…なるべくたくさんの宝石を取ってください。この宝石はじゃらぼご王国の財宝。

その他………1面CLEARすると，残りTIMEの⅓がSCOREに加算されます。

《第1表》プログラムの説明

100	初期，キャラ，画面を描く，画面DATA
550	キャラを描く
630	16進数→2進数
670	SCOREなどを書く
750	MAIN　たかちゃん
860	〃　ブル刑事
960	〃　TIME
980	SCOREをプラス
1010	CLEAR(面)
1050	CLEAR(倉庫)の場合の透明キャラ
1120	すべての倉庫CLEAR
1150	たかちゃんの死
1180	GAME OVER
1210	BONUS STAGE
1340	TITLE

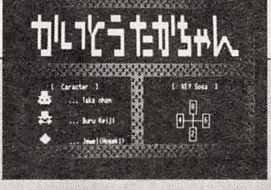
CHECKER FLAG

編：新鮮さがたりませんね。どうも見たことのあるゲームだなあ。
Dr.D：プログラムは，それなりにできているが，なにかものたりないな。やはり，ゲームのアイデアが大切だし，ゲーム性というものが必要になってくる。
編：ゲーム性とはなんですか？
Dr.D：つまり，いかに遊べるかということだ。グラフィックがシンプルでも，いや，ゲームのルールがシンプルでも，ゲーム性が高ければ，おもしろい。ゲームを作るのに最も必要なのがゲーム性なんだ。
編：なるほど，でもまだ少しわかりませんよ。
Dr.D：このことについては，別の機会に説明しようか。

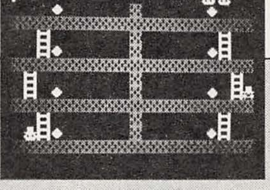
PROGRAM

870行のREMをとると，簡単になるよ。

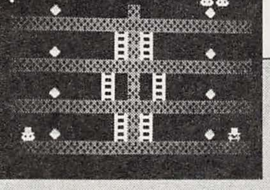




《写真1》タイトル画面。キャラとキー操作の説明



《写真2》第1の倉庫だ。ブル刑事には気をつけろ



《写真3》おや？これは三つ目の倉庫か。がんばれ！



《写真4》おっとブル刑事が追ってくる。苦しい〜

★パックランドにたとえると，つぐ美さんは妖精。編さんはパックマン。影さんはブリンキー。(千葉県君津市・すていぶ14才)……【編：ホッパーに乗ると，フェイントをかけてくるあたり，そっくり！影：誰が妖精だって？】

```
100 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:HS=0
110 DIMA%(7),B%(7),C%(7),D%(7),E%(7),F%(7),KA(7)
120 '■■■■■■■■■■■■■■■■ CHARACTER ■■■■■■■■■■■■■■■■
130 FORI=0TO3:READA$:A%(I)=VAL("&H38"+A$)
140                 B%(I)=VAL("&HB8"+A$):NEXT
150 FORI=4TO7:READA$:A%(I)=VAL("&HD8"+A$):NEXT
160 FORI=4TO7:READA$:B%(I)=VAL("&H98"+A$):NEXT
170 FORI=0TO7:READA$:C%(I)=VAL("&H58"+A$)
180                 D%(I)=VAL("&H58"+A$):NEXT
190 FORI=0TO7:READA$:E%(I)=VAL("&HD8"+A$):NEXT
200 FORI=0TO3:READA$:F%(I)=VAL("&H98"+A$):NEXT
210 FORI=4TO7:READA$:F%(I)=VAL("&HB8"+A$):NEXT
220 FORI=1TO7:READA$:KA(I)=VAL("&H"   +A$):NEXT
230 '■■■■■■■■■■■■■■■■ CHARA..DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■
240 DATA 88,FF,FF,88,F6,FD,DF,6F,F6,56,65,6F
250 DATA 9F,7F,9F,7F,9F,EF,9F,EF
260 DATA FF,66,66,FF,FF,66,66,FF
270 DATA 80,EC,CE,08,10,73,37,01
280 DATA  0, 2, 7, 9, E,10,12
290 '■■■■■■■■■■■■■■■■ I N I T 1 ■■■■■■■■■■■■■■■■
300 RO=1:SC=0:MA=2:CL=0:PP=0:GOSUB1080:GOSUB1100:GOSUB1350
310 '■■■■■■■■■■■■■■■■ S T A G E ■■■■■■■■■■■■■■■■
320 COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12);:RESTORE470
330 IFRO>1THENFORI=1TORO*4-4:READA$:NEXT
340 FORPY=4TO22STEP6:FORI=0TO18:PX=I:GOSUB560:NEXT:NEXT
350 READA$:GOSUB640:FORI=0TO 3:FORJ=1TO8:C$=MID$(A$,I*8+J,1)
360 IFC$="1"THENFORPY=I*6TOI*6+2STEP2:PX=KA(J):GOSUB570:NEXT
370 NEXT:NEXT:IFRO=4THENFORPY=12TO14STEP2:PX=4:GOSUB570:NEXT
380 IFRO<>14THEN400
390 FORI=6TO12STEP6:FORPX=5TO13STEP8:FORPY=ITOI+2STEP2:GOSUB570:NEXT:NEXT:NEXT
400 READA$:FORI=1TO6:FORJ=PPTO2:PX=ASC(MID$(A$,I,1))-97
410 PY=4-(I>2)*6-(I>4)*6-(J>0)*2-(J>1)*2:GOSUB580:NEXT:NEXT
420 FORPX=3TO15STEP12:FORPY=2TO20STEP6:GOSUB590:NEXT:NEXT
430 LINE(0,0)-(79,1)," ",BF:PX=1:PY=20:GOSUB680
440 '■■■■■■■■■■■■■■■■ I N I T 2 ■■■■■■■■■■■■■■■■
450 X=1:Y=20:MX=18:MY=2:XX=18:YY=2:C2=0:TI=200:PO=0:READC1:READMC:GOTO760
460 '■■■■■■■■■■■■■■■■ D A T A ■■■■■■■■■■■■■■■■
470 DATA 10101010,cqbrcq,0,1 ,82108210,brcqbr,1,2
480 DATA 10101010,ikhlik,0,1 ,92108A10,irckir,0,2
490 DATA 92149210,brfnbr,1,2 ,10541092,irbncr,0,1
500 DATA 10444492,bnfrbn,1,1 ,82504492,franbr,1,2
510 DATA 82141414,fnmrbn,1,2 ,10929292,cqbrcq,0,1
520 DATA 14089244,krfnir,0,1 ,82189244,krglir,0,2
530 DATA A2285082,fjnrbi,1,2 ,82000092,bkjrhl,0,2
540 DATA 92444410,bkirbm,1,2 ,92829250,hlcnbh,1,2
550 '■■■■■■■■■■■■■■■■ P R I N T ■■■■■■■■■■■■■■■■
560 PUT@A(PX*4,PY)-(PX*4+3,PY+1),C%:RETURN
570 PUT@A(PX*4,PY)-(PX*4+3,PY+1),D%:RETURN
580 PUT@A(PX*4,PY)-(PX*4+3,PY+1),E%:RETURN
590 PUT@A(PX*4,PY)-(PX*4+3,PY+1),F%:RETURN
600 PUT@A(PX*4,PY)-(PX*4+3,PY+1),A%:RETURN
610 PUT@A(PX*4,PY)-(PX*4+3,PY+1),B%:RETURN
620 LINE (PX*4,PY)-(PX*4+3,PY+1)," ",BF:RETURN
630 '■■■■■■■■■■■■■■■■ From16to2 ■■■■■■■■■■■■■■■■
640 B$="":FORQ=1TOLEN(A$):W=16
650 B$=B$+MID$(STR$(-(VAL("&H"+MID$(A$,Q,1))MODW)=W/2)),2,1)
660 W=W/2:IFW>1THEN650ELSENEXT:A$=B$:RETURN
670 '■■■■■■■■■■■■■■■■ S C O R E ■■■■■■■■■■■■■■■■
680 J=MA:IFJ>4THENJ=4
690 IFJ>0THENFORI=1TOJ:PUT@A(I*5+54,0)-(I*5+57,1),A%:NEXT
700 LOCATE48,0:PRINTUSING"[ROUND:##]";RO+CL*16
710 IFHS<SCTHENHS=SC
720 LOCATE 0,0:PRINTUSING"[HI-SCORE:#####0]";HS
730 LOCATE19,0:PRINTUSING"[SCORE:#####0]";SC
740 LOCATE35,0:PRINTUSING"[TIME:###0]";TI          :RETURN
750 '■■■■■■■■■■■■■■■■ M A N ■■■■■■■■■■■■■■■■
760 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=X:VY=Y:S1=C1:S2=C2:X=X+(I0=239)-(I0=191)
770 X=X+(X=19)*19-(X=-1)*19
780 IFI0=251ANDY<20ANDS2=1         THENY=Y+6:C1=1:C2=0:GOTO850
790 IFI1=254ANDY> 2ANDS1=1ANDX=VXTHENY=Y-6:C1=0:C2=1:GOTO850
800 P1=PEEK(X*4+Y*120-3206):P2=PEEK(X*4+Y*120-2726):C1=0:C2=0
810 IFP1=&H56THEN1160
820 IFP1=&HEFTHENX=VXELSEIFP1=&H66THENC1=1ELSEIFP1=&H73THEN990
830 IFP2=&H66THENC2=1
840 IFX=VXANDY=VYORP1=&HEFTHENC1=S1:C2=S2
850 PX=VX:PY=VY:ONS1+1GOSUB620,580:PX=X:PY=Y:GOSUB600
860 '■■■■■■■■■■■■■■■■ A L I A N ■■■■■■■■■■■■■■■■
870 'IFRND(1)<.5THEN950
880 GX=SGN(X-MX):GY=SGN(Y-MY)
890 IFGX=0ANDGY=0THEN1160
900 IFGY=0THENZX=GX:ZY=0:GOTO930
910 YY=Y:XX=MX:IFMX>0ANDMX<18THENYY=MY:XX=0-(MX>9)*18
920 ZX=SGN(XX-MX):ZY=SGN(YY-MY)*6
930 MS=MC:KX=MX:KY=MY:MX=MX+ZX:MY=MY+ZY:P=PEEK(MX*4+MY*120-3206)
940 MC=1-(P=&HEF)-(P=&H66)*2-(P=&H73)*3:PX=KX:PY=KY:ONMSGOSUB620,570,580,590
950 PX=MX:PY=MY:GOSUB610:IFMX=XANDMY=YTHEN1160
960 '■■■■■■■■■■■■■■■■ T I M E ■■■■■■■■■■■■■■■■
970 TI=TI-1:GOSUB740:IFTI=0THEN1160ELSE760
980 '■■■■■■■■■■■■■■■■ P O I N T ■■■■■■■■■■■■■■■■
990 SC=SC+1:BEEP1:FORI=0TO30:NEXT:BEEP0:GOSUB710
1000 PO=PO+1:IFPO<8THEN850
1010 '■■■■■■■■■■■■■■■■ C L E A R ■■■■■■■■■■■■■■■■
1020 FORI=0TOTI¥3:TI=TI-3:FORJ=0TO99:NEXT:BEEP1:SC=SC+1:GOSUB710:BEEP0:NEXT
1030 FORI=0TO2000:NEXT:RO=RO+1:IFROMOD8=1THENMA=MA+1:GOSUB1230
1040 IFRO<17THEN320
1050 '■■■■■■■■■■■■■■■■ ALL ROUND ■■■■■■■■■■■■■■■■
1060 RO=1:CL=CL+1:ONCLGOSUB1070,1080,1110:IFCL=4THEN1130ELSE320
1070 RESTORE250:FORI=0TO7:READA$:D%(I)=VAL("&H18"+A$):NEXT      :RETURN
1080 RESTORE250:FORI=0TO7:READA$:D%(I)=VAL("&H58"+A$):NEXT
1090 RESTORE260:FORI=0TO7:READA$:E%(I)=VAL("&H18"+A$):NEXT:PP=1:RETURN
1100 RESTORE260:FORI=0TO7:READA$:E%(I)=VAL("&HD8"+A$):NEXT      :RETURN
1110 GOSUB1070:GOSUB1090:RETURN
1120 '■■■■■■■■■■■■■■■■ ALL CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■
1130 LOCATE30,10:COLOR5:PRINT"YOU COLLECTED ALL JEWELS."
1140 FORI=0TO1:FORJ=0TO150:BEEPJMOD3:NEXT:NEXT:GOTO1190
1150 '■■■■■■■■■■■■■■■■ D I E D ■■■■■■■■■■■■■■■■
1160 MA=MA-1:FORI=0TO60:BEEP1:BEEP0:NEXT
1170 IFMA>-1THEN320
1180 '■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■
1190 LOCATE30,12:COLOR4:PRINT"G A M E  O V E R":IFHS<SCTHENHS=SC
1200 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN1200ELSE300
1210 '■■■■■■■■■■■■■■■■ B O U N S ■■■■■■■■■■■■■■■■
1220 DATA 1C38,4182,6BD6,0810,6DB6,4002,1AD8,5A42,0318
1230 COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12);:RESTORE1220:X=17:Y=12
1240 FORPY=2TO22STEP20:FORPX=0TO17      :GOSUB560:NEXT:NEXT
1250 FORPX=0TO17STEP17:FORPY=2TO22STEP2:GOSUB560:NEXT:NEXT
1260 FORPY=4TO20STEP 2:READA$:GOSUB640:FORPX=1TO16
1270 ONVAL(MID$(A$,PX,1))+1GOSUB590,560:NEXT:NEXT
1280 PY=12:FORPX=0TO17STEP17:GOSUB620:NEXT:GOSUB680:TIME$="00:00:00"
1290 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=X:VY=Y:X=X+(I0=239)-(I0=191)
1300 Y=Y+(I1=254)*2-(I0=251)*2:X=X+(X>17)*18-(X<0)*18:P=PEEK(X*4+Y*120-3206)
1310 IFP=&HEFTHENX=VX:Y=VYELSEIFP=&H73THENSC=SC+1:BEEP1:BEEP0:GOSUB710
1320 PX=VX:PY=VY:GOSUB620:PX=X:PY=Y:GOSUB600
1330 IFTIME$>"00:00:30"THENFORI=0TO2500:NEXT:RETURNELSE1290
1340 '■■■■■■■■■■■■■■■■ T I T L E ■■■■■■■■■■■■■■■■
1350 COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12);
1360 FORPY= 0TO22STEP22:FORPX= 0TO18      :GOSUB560:NEXT:NEXT
1370 FORPX= 0TO18STEP18:FORPY= 2TO22STEP2:GOSUB560:NEXT:NEXT
1380    PY=10             :FORPX= 0TO18      :GOSUB560:NEXT
1390    PX= 9             :FORPY=12TO20STEP2:GOSUB560:NEXT
1400 :::::COLOR6:::::
1410 LOCATE 6,3:PRINT"
1420 LOCATE 6,4:PRINT"
1430 LOCATE 6,5:PRINT"
1440 LOCATE 6,6:PRINT"
1450 LOCATE 6,7:PRINT"
1460 LOCATE 6,8:PRINT"
1470 :::::COLOR3:::::
1480 LOCATE36,3:PRINT"
1490 LOCATE36,4:PRINT"
1500 LOCATE36,5:PRINT"
1510 LOCATE36,6:PRINT"
1520 LOCATE36,7:PRINT"
1530 LOCATE36,8:PRINT"
1540 :::::COLOR7:::::
1550 PX= 2:PY=14:GOSUB600:PY=17:GOSUB610:PY=20:GOSUB590
1560 LOCATE12,13:PRINT"[::Caracter::]
1570 LOCATE17,15:PRINT"... Taka chan
1580 LOCATE17,18:PRINT"... Buru Keiji
1590 LOCATE17,21:PRINT"... Jewel(Hoseki)
1600 LOCATE49,13:PRINT"[::KEY Sosa::]
1610 LOCATE50,15:PRINT"     ┌─┐
1620 LOCATE50,16:PRINT"     │8│
1630 LOCATE50,17:PRINT"┌─┐  └┬┘  ┌─┐
1640 LOCATE50,18:PRINT"│4├──┼──┤6│
1650 LOCATE50,19:PRINT"└─┘  ┌┴┐  └─┘
1660 LOCATE50,20:PRINT"     │2│
1670 LOCATE50,21:PRINT"     └─┘
1680 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN1680ELSERETURN
```



by はとぽっぽ

評…ベーマガ編集部の節分は、こんなもんじゃなかったです(編)



by はるちゃん

評…最近はDr.ネタが多いな(影)

★僕は卒業文集の「将来なりたいもの」というところに電波新聞社と書いてしまった。どーしよう！（福井市・ハドソンジョイスティック12才）……【影：そりゃ大変だ。そしたら，キミのおしりあたりがベーマガ編集部？】

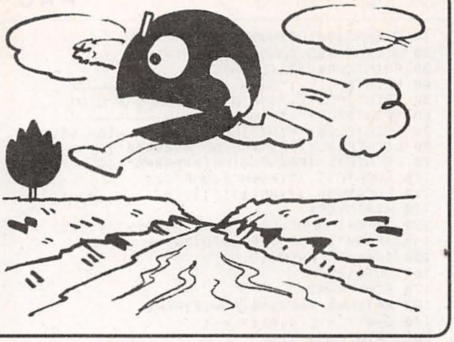
PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

協賛：NEC，システムソフト

PAC-WORLD（パックワールド）

50

エントリーコード　P8②　松島　徹



内　容

やったね！Nモードで，パックランド＋スーパーマリオもどきが走る!!

遊びかた

とにかく，穴に落ちないように，ゴールまで走ってください。[1]で減速，[2]で加速，[Z]でジャンプです。

スタートは，[Z]キーで，1面からはじまります。スペース・キーで，今までにいった最高の面からはじまります。

途中に，"⊿＝＝＝◺"とあるのは，ジャンプ台です。ここで，タイミングよくジャンプすると，ロング・ジャンプができます。

めでたく，GOAL　INのとき，ポーズによって，300～6,000点のボーナスが入ります。

全部で，4面あります。

なお，キー入力は，わざとINKEY＄を使っているので，押しっぱなしにせず，軽く，ポンポンとたたいてください。

ゲームのコツとしては，減速をうまく使う。ワナにひっかからない（とばなくてもいいジャンプ台）。速度が速いときは，少し早めにジャンプする。＄をできるだけ多く取る（1個100点から20点ずつUP）。なお，スピードをだしすぎると，＄をとびこしてしまうので，取りたいときは，減速してください（ただし，それを利用したワナもあるので注意！）。

まあ，マップを覚えてしまえば，4面くらい軽い，軽い！

あと，画面右上の"ᗤ"は自分の残り数，左上の"＄＝"は今の＄1個の点数です。

プログラムについて

マシン語はありませんが，グラフィックCHRがややこしいので，まちがえないように…。ただし，少しくらいのまちがいなら，ちゃんと動きます。

また，改造はしないほうがいいでしょう。

こちら編集部

みなさん，このゲームの作者名を見て，気がつきませんか。そうです。あのP6のタイニーゼビウスやグロブダーなどを作った松島君なのです。ベーマガにも投稿してくれましたよ。これは，クラブのP8を使ったらしいですが，グリーン・モニタしかないため，カラーがついていないこと。でもさすがに，おもしろい！みなさんも，がんばってくださいね。



評…うわーっ！なんだこれ！（ギルになったDr.D）

CHECKER FLAG

編：これぞBASICゲームの決定版といったところですね。

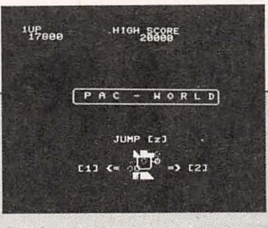
Dr.D：まったくそのとおりだ。パックランドをうまくキャラクターにおきかえて作ってある。ドアの立体感がなんともいえない。

編：ゲームが少しシンプルに思うのですが。

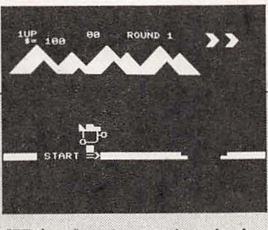
Dr.D：スピードをだすためには，しかたないだろう。そのかわり，スリリングなゲームにできている。プログラミングのテクニックもすばらしい。ぜひ他の機種のユーザーも移植して遊んでほしいな。

編：そうですね。そんなにリストも長くないし。

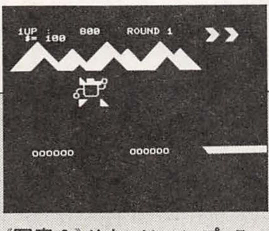
Dr.D：次回も，　期待してるからな。



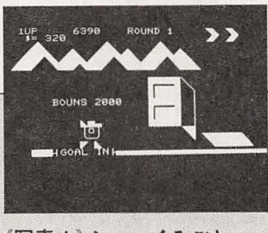
《写真1》タイトル・デモ画面。足と手の動きに注目



《写真2》さあ，スタート！ひたすらゴールめざせ



《写真3》それ，ジャンプ。この先にどんな難関が……



《写真4》ふーっ！みごと，ゴールにたどりつく

★このハガキを学校に持っていったら，友達にくしゃくしゃにされました。こんなハガキでよかったら，載せてください。（兵庫県伊丹市・池田昌志12才）……【影：気のききすぎで，アイロンをかけすぎ，燃えカスが届くよりいい。】

```
10 CLEAR3000:GOSUB970
20 WIDTH40,25:CONSOLE,,0:HI=2000
30 PRINTCHR$(12):LOCATE0,8
40 PRINTSPC(9);"┌─────────────┐
50 PRINTSPC(9);"|P A C  -  W O R L D|
60 PRINTSPC(9);"└─────────────┘
70 LOCATE2,0:PRINT"1UP              HIGH SCORE"
80 LOCATE17,1:PRINTUSING"######0";HI
90 LOCATE1,1:PRINTUSING"######0";SC
100 LOCATE15,15:PRINT"JUMP [z]"
110 LOCATE10,19:PRINT"[1] <=          => [2]"
120 A$=INKEY$
130 C=(C+1)AND7:LOCATE17,17:PRINTP$(C/2)
140 IFA$="z"THENR=0:GOTO170
150 IFA$=" "THENR=H:GOTO170
160 GOTO120
170 SC=0:PA=2
180 K=1:N=0:F=0:S=0:PO=10:PF=0
190 G=0:TC=TC(0,R):TX=-1
200 PRINTCHR$(12)
210 LOCATE2,0:PRINT"1UP :"
220 LOCATE3,1:PRINT"$= 100"
230 IFPA=0THEN280
240 FORI=0TOPA-1
250 LOCATE30+I*3,0:PRINT"◥◣"
260 LOCATE30+I*3,1:PRINT"◢◤"
270 NEXT
280 LOCATE18,0:PRINT"ROUND";R+1
290 LOCATE0,2
300 PRINT"          ▲        ▲      ▲
310 PRINT"         ■■■  ▲   ■■■▲   ■■■▲
320 PRINT"        ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
330 PRINT"       ◢■■■  ■■■■■  ■■■■■  ■■■◣
340 K=K+S:IFK>=210THENK=K-209:N=N+1:IFN=2THEN720
350 LOCATE0,17:PRINTMID$(J$(N,R),K,40)
360 A$=INKEY$:ONFGOTO440,480
370 S=S+((A$="2")*(S<1.5)-(A$="1")*(S>0))/4
380 C=(C+SGN(S)AND3)*SGN(S)
390 LOCATE10,13:PRINTP$(C)
400 IFA$="z"THENBEEP1:F=1:T=0:BEEP0:IFMID$(J$(N,R),K+12
,1)="="THENF=2
410 IFMID$(J$(N,R),K+10,5)="     "THEN590
420 IFMID$(J$(N,R),K+12,1)="$"ANDPF<>INT(K)THENGOSUB530
430 GOTO520
440 T=T+1:IFT=10THENF=0:GOTO360
450 LOCATE10,Y(T-1):PRINTK$
460 LOCATE10,Y(T)   :PRINTP$(4-(T>5))
470 GOTO520
480 T=T+1:IFT=20THENF=0:GOTO360
490 LOCATE10,L(T-1):PRINTK$:BEEP1
500 LOCATE10,L(T)   :PRINTP$(4-(T>5))
510 BEEP0:GOTO520
520 SC=SC+S:LOCATE7,0:PRINTUSING"######0";SC:GOTO340
530 LOCATE8,11:PRINTPO*10;"pts"
540 SC=SC+PO:PO=PO+2:PF=1
550 BEEP1:FORI=0TO50:NEXT:BEEP0
560 LOCATE5,1:PRINTPO*10
570 LOCATE9,11:PRINT"       "
580 PF=INT(K):RETURN
590 FORI=0TO5
600 LOCATE10,13+I:PRINT"       "
610 LOCATE10,14+I:PRINTP$(5)
620 FORM=0TO3:FORJ=0TOI*2+1
630 BEEP1:BEEP0:NEXTJ,M,I
640 LOCATE13,8:PRINT">> OUT !!<<"
650 PA=PA-1:IFPA<0THEN670
660 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO180
670 LOCATE30,0:PRINT"   ":LOCATE30,1:PRINT"   "
680 LOCATE11,12:PRINT">> GAME OVER <<"
690 IFSC>HITHENHI=SC
700 IF R>H THEN H=R
710 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO30
720 FORI=0TO10
730 FORJ=0TO7:BEEP1:BEEP0:NEXT
740 BEEP1
750 FORJ=0TO19:NEXT
760 BEEP0:NEXT
770 LOCATE21, 7:PRINT"■■■■■\
780 LOCATE21, 8:PRINT"■■■■■ \
790 LOCATE21, 9:PRINT"■■■■■  |
800 LOCATE21,10:PRINT"■■■■■  |
810 LOCATE21,11:PRINT"■■■■■  |
820 LOCATE21,12:PRINT"■■■■■  |
830 LOCATE21,13:PRINT"■■■■■  |
840 LOCATE21,14:PRINT"      ◥■
850 LOCATE21,15:PRINT"       ◥  ■■■■■◣
860 LOCATE21,16:PRINT"            ■■■■■◣
870 IFF=0THENB=500+C*500
880 IFF>0THENB=300+T*300
890 LOCATE7,10:PRINT"BOUNS";B
900 SC=SC+B/10:R=R+1
910 FORM=0TO3
920 FORI=0TO30:BEEP1
930 FORJ=0TOI:NEXT:BEEP0:NEXTI,M
940 IFR<4THEN180
950 LOCATE12,8:PRINT">> THE  END <<"
960 R=R-1:GOTO690
970 DIM J$(1,3),Y(9),L(19),P$(5)
980 RESTORE 1250
990 FOR I=0TO 9:READ Y(I):NEXT
1000 FOR I=0TO19:READ L(I):NEXT
1010 B$=CHR$(29):D$=CHR$(31)+B$+B$+B$+B$+B$
1020 K$="     ":K$=K$+D$+K$+D$+K$+D$+K$
1030 GOSUB 1190
1040 P$(0)=A$:P$(1)=B$:P$(2)=C$
1050 GOSUB 1190
1060 P$(3)=A$:P$(4)=B$:P$(5)=C$
1070 FOR M=0 TO 3
1080 J$(0,M)="■■■■ START =>■■■■■■■■■■"
1090 FOR I=0 TO 8:READ A$
1100 J$(0,M)=J$(0,M)+A$
1110 NEXT
1120 J$(1,M)=RIGHT$(J$(0,M),40)
1130 FOR I=0 TO 6:READ A$
1140 J$(1,M)=J$(1,M)+A$
1150 NEXT
1160 J$(1,M)=J$(1,M)+"┤GOAL IN├■■■"
1170 NEXTM
1180 RETURN
1190 READ A$,B$,C$
1200 FOR I=0 TO 2:READ AA$,BB$,CC$
1210 A$=A$+D$+AA$
1220 B$=B$+D$+BB$
1230 C$=C$+D$+CC$
1240 NEXT:RETURN
1250 DATA 13,11,9,8,7,7,8,9,11,13
1260 DATA 13,11,9,8,8,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,8,8,9,11,13
1270 DATA" ◣■▄ "," ◣■▄o"," ◣■▄ "
1280 DATA" | ├o","┤ ├"," | ├o"
1290 DATA" o┘ ","o└┘ "," o┘ "
1300 DATA"  ■  "," ■◣ ","  ■  "
1310 DATA" ◣■▄ "," ◣■▄o"," ◣■▄o"
1320 DATA" |o| ","┤ ├","o| ├"
1330 DATA" └┘ ","o└┘ "," └┘ "
1340 DATA" ◤◣ "," ◤ ◣"," ◤◤"
1350 DATA"■▄      ▄■■■■■■▄     ▄■■"
1360 DATA"■■■■■■$■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1370 DATA"◤       000000        000"
1380 DATA"000      ◥■■■■■■■■■■■■■■■"
1390 DATA"■▄       ▄■■■■■■■■■■■■■■■"
1400 DATA"■■■■■■■■■■■▄     ▄■■■■▄ "
1410 DATA"      ▄■$$$$$■■■■■■■■■■■"
1420 DATA"■▄      ▄■■■■■■■■■▄     "
1430 DATA"     ▄■■■$$$■■■■■■■■■■■■"
1440 DATA"■■■■■■▄     ▄■■■■■■■■■■■"
1450 DATA"■▄      ▄■$■■■■■■■▄   ▄"
1460 DATA"■■■■■■■■■▄     ▄■■■■■■■■"
1470 DATA"■■■■■■■■■$■▄    ▄■■■■■■■"
1480 DATA"$$$■▄      ▄■$$$■■■■■■■■"
1490 DATA"■■■■■■■■■■■JUMP->■◢===◣■"
1500 DATA"◢===◣■■■     ■■■     ■■■"
1510 REM
1520 DATA"■■▄▄▄▄         ▄▄▄▄■■■■"
1530 DATA"▄      ▄■■$■■▄     ▄■■$■"
1540 DATA"■▄      ▄■■$■■▄     ▄■■$"
1550 DATA"■■■■■■■■■■■       ▄■$$$$"
1560 DATA"$■$$$$$■$$$$$■■■■■■■■■■■"
1570 DATA"■◢===◣■▄      $        "
1580 DATA"       ▄■■■■■■■■■<コノサキ $"
1590 DATA"ケン>■■■■■■■■■■▄     ▄  "
1600 DATA"    ▄▄   ◥■■◤     ┬┬    "
1610 DATA"┬┬    ◥■■◤     ⌒     ⌒ "
1620 DATA"     ⌒■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1630 DATA"■◢===◣■▄      ▄■▄      "
1640 DATA"▄■■■■$$$$■■$$$$■■■■■■■■■"
1650 DATA"■■▄▄▄▄         ▄▄▄▄■■■■"
1660 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◢=="
1670 DATA"=◣■$■■■■■$■■■■■$■■■■■$■■"
1680 REM
1690 DATA"◤       000000       000000"
1700 DATA" 000000          000000   "
1710 DATA"   ◥■■◤      000000     000"
1720 DATA"00       ◥■■$■■■■■■◢===◣■"
1730 DATA"‾      $      $      $     $"
1740 DATA"      ‾■$$$■$$$$■■■■◢===◣■"
1750 DATA"‾      $      $      $     $"
1760 DATA"      ‾■$■$■$■$■■◤      000"
1770 DATA"000       000000        0000"
1780 DATA"00      000      000000    "
1790 DATA"    ◥■■◤       ◥■■■■■■◤  "
1800 DATA"      000000       ◥■$$$$$"
1810 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■⌒      ⌒ "
1820 DATA"      ⌒■■$$$$■■ ⌒      ⌒  "
1830 DATA"     ⌒■■$$$$■■■■■■■■■■■■■◢"
1840 DATA"===◣■■■■■■■■■■■$$$$$$$■■■■"
1850 REM
1860 DATA"■■■■■■■■■◣    ◢■■■◣      ◢"
1870 DATA"■■■◣      ◢■■■◣      ◢■■■◢"
1880 DATA"===◣■                     "
1890 DATA"          ■■■$$$$$$$$$$$■■◢"
1900 DATA"===◣■                     "
1910 DATA"          ■■■$$$$$■◤      "
1920 DATA"00000$         00000$     "
1930 DATA"      00000$        ◥■■■■■■"
1940 DATA"■■◢===◣■                  "
1950 DATA"    ┬┬┬┬┬       ■$$$■■■■■■"
1960 DATA"◢$$$$$◣               ◢$$$"
1970 DATA"$◣                ◢$$$$$◣  "
1980 DATA"              ◢$$$$$◣    ■"
1990 DATA"$$$$$■■■         ■■■■■■■■"
2000 DATA"■■■■■■■■■      ◢===◣■$■$"
2010 DATA"■$■$■■■■■◢===◣■■■■■■■■■■■"
```


★サザエさん一家は成長しないほうがいい。もし，タラちゃんがランドセルを背負ったら，あの大きな頭とランドセルの重みで体がつぶれてしまう。(岐阜県可児郡・**佐藤昌仁14才**)……**【編：最近はサザエさんシリーズ大はやり。】**

PC-8001mkII/SR用
(N80-BASIC)

協賛：NEC，システムソフト

ガンバレ!! お手伝いさん

エントリーコード　P8③　小沢　正修



ストーリー

あなたは○×家にやとわれた家政婦である。一日の最初の仕事は，この家の3人の子どもを起こして，8時30分までに学校に送りだすことである。

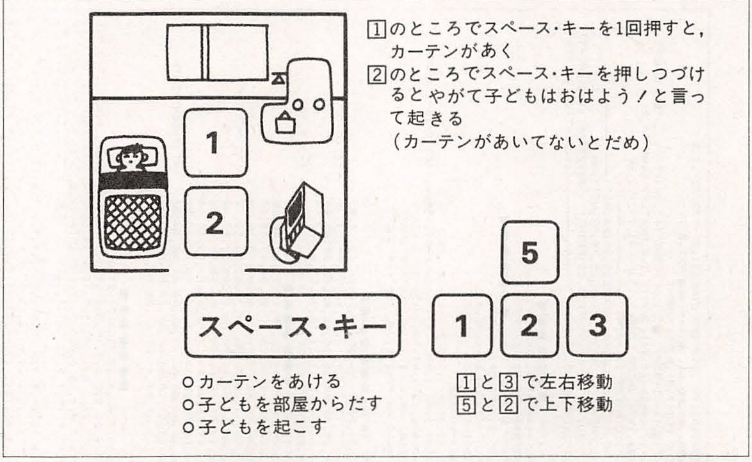
あなたは子どもたちを起こそうとけんめいに声をだすのだが，子どもたちはなかなか起きてこない。新米の家政婦であるあなたは，やとわれていることも忘れて激怒し，なぐってでも起こそうとした。

しかし，あいにくあなたは，腹の調子が悪くて，しばらく歩いたりするとトイレにかけこまなければいけなくなる。だが，負けん気の強いあなたは腹痛に負けずに，子どもたちの部屋へ急ぐのだった。

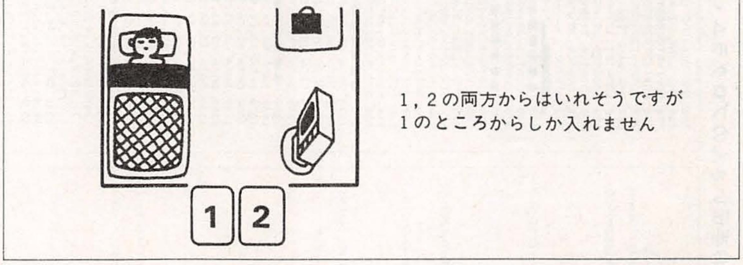
遊びかた・操作方法

子どもたちの部屋に行って，子どもを起こし，8時30分までに画面の右はしまで押していってください（子どもが画面からでるまで）。

起こす前には，カーテンを開けなければいけません（起こしかた，カーテンの開けかたは**第1図**を見てください）。起こしたら，そこでもう1回スペース・キーを押して子どもを部屋からだします。この方法は，子どもが自分で部屋にもどったときも使います。あとは右はしへ押していけばいいわけです。



《第1図》3人の部屋の図とキー操作

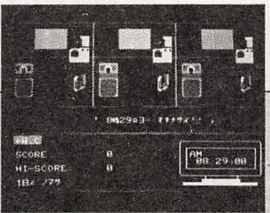


《第2図》まん中の部屋の図

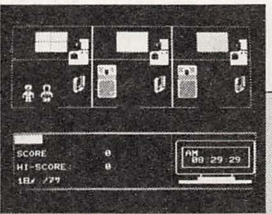
GOTO　W・Cの表示がでたら，あなたは，自分が動くこと以外はできなくなるので，トイレに行ってください。トイレは自分が消えるまで，左へ行くとあります。トイレはいつでも行くことができます。

あと，あなたは1回に1人しか子どもを運べません（操作キーは**第1図**を見て！）。

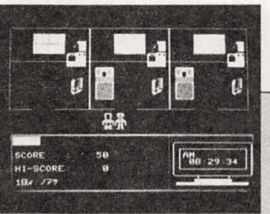
それから，まん中の部屋に入るときは，入口のふとんに近いほうから入ってください（**第2図**を見てください）。これは，僕が未熟なために起こったものです。



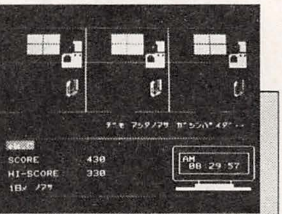
《写真1》お手伝いさんの声が聞こえないようですね



《写真2》それなら，たたき起こすしかない！それ！



《写真3》よいしょ！画面右はしまで押していってね



《写真4》ふーっ！全員送りだしたが，明日も心配だ

★1月号147ページの前川君。そういうときは，「この勉強が終われば，ベーマガを読める！」と思いながらすると勉強がはかどります。（東京都江東区・中田　寛11才）……【編：貴重な意見だ！みんな勉強もがんばれよ。】

プログラムの入力方法

AUTOで入力できます。あと，マシン語を使用しているので，POKE文，マシン語DATAは気をつけて入力してください。

プログラムについて

このプログラムは，できる限り論理式にしたために，わかりにくいプログラムとなっています。あと，GOTO W・Cの表示は，歩いた数でだしています。歩いて平気な数は2日めから少なくなって，5日をクリアするとまた1日めのと同じになります。

それと，5日クリアすると，ボーナスがもらえますが，日付が1日めにもどってしまいます（日付がもどるのはボーナスをもらって契約しなおしたと思ってください)。

マシン語はUSRでキャラを書く，USR1でキャラを消すです。

改造のアドバイス

30　A0＝35＋（HN…というところの35を増やすと，歩いてよい数が増え，減らすと歩いてよい数は減ります。

最後に

書き忘れましたが，歩いた数の中に，カーテンを開ける，起こすなどの動作も入ります。

ガンバレ!!お手伝いさんのプログラム・リスト

```
10 GOTO880
20 '■■■■■■■■ ゲーム スタート ■■■■■■■■
30 FORI=1TO3:NO(I)=15:Y(I)=9:M(I)=0:NEXT:A0=35+(5-HN)*5:A1=1:GB=0:X=0:Y=13
40 FORI=1TO1500:NEXT:FORI=1TO50:BEEP1:FORV=1TO10:NEXT:BEEP0:FORJ=1TO15:NEXTJ,I
50 FORI=1TO19:LOCATE12,14:PRINTLEFT$("「 8ｼﾞ29ﾌﾝﾖ- ｵｷﾅｻｲ!! 」",I):BEEP1:FORJ=1TO20:NEXT:BEEP0:FORJ=1TO100:NEXTJ,I:FORI=1TO2000:NEXT
60 LOCATE12,14:PRINT" 「 Z Z z z z - 」     ":FORI=1TO2000:NEXT:FORI=1TO60:BEEPIMOD2:NEXT:LOCATE12,14:PRINT"「 ｸｿｯ!! ﾀﾀｷ ｵｺｼﾃｸﾚﾙﾜ 」";:FORI=1TO2000:NEXT
70 POKEB,0:A=USR(AD+Y*640+X):LOCATE12,14:PRINTSPC(22):TIME$="08:29:00"
80 '■■■■■■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ■■■■■■■■
90 IFA1<>A0ORGB=1THEN110ELSECMD LINE(136,167)-(200,175),1,BF
100 LOCATE16,21:PRINT"GOTO W.C";:GB=1:FORI=0TO50:BEEPIMOD2:NEXT
110 IFTIME$>"08:30:00"THEN610ELSELOCATE28,20:PRINTTIME$;:I0=INP(0):IFI0=255THEN300ELSEA=USR1(AD+Y*640+X):A1=A1+1
120 '■■■■■■■■ ｼﾞﾌﾞﾝ ■■■■■■■■
130 IFY=13THEN170
140 IFI0=223ANDY=9THENY=6:GOTO280
150 IFI0<>251THEN280
160 IFY=6THENY=9:GOTO280ELSEY=13:GOTO280
170 X=X+((I0=253ANDX>-4)-(I0=247ANDX<72))*4:GH=STATUSPOINT(X*4+8,99)+STATUSPOINT(X*4+23,99):Y=13+(I0=223ANDGH=0)*4:IFX=-4THENGOSUB500
180 '■■■■■■■■ ｵｼﾃﾙｶ? ■■■■■■■■
190 IFX(1)=XANDNO(1)=-2THENK=1ELSEIFX(2)=XANDNO(2)=-2THENK=2ELSEIFX(3)=XANDNO(3)=-2THENK=3ELSEK=0
200 IFK=0ORGB=1THEN280ELSEA=USR1(AD+Y(K)*640+X(K)):X(K)=X(K)+4
210 IFX(K)=76THENFORI=1TO20:BEEPIMOD2:NEXT:NO(K)=-3ELSE260
220 K3=NO(1)+NO(2)+NO(3):IFK3<>-9THENS=S+50:GOSUB860:GOTO280
230 FORI=0TO50:BEEPIMOD2:NEXT:BEEP:BEEP1:S=S+50:IFHN=5THEN520ELSELOCATE15,14:PRINT"ﾔｯﾄ ｵｺｼｵﾜｯﾀ。":BEEP0:FORI=1TO3000:NEXT
240 BEEP1:LOCATE15,14:PRINT"ﾃﾞﾓ ｱｼﾀﾉｱｻ ｶﾞｼﾝﾊﾟｲﾀﾞ・・":BEEP0:FORI=1TO3000:NEXT
250 S=S+100:CMD CLS3:HN=HN+1:GOSUB770:GOTO30
260 BEEP1:S=S+10:BEEP0:GOSUB860:POKEB,&H60:A=USR(AD+Y(K)*640+X(K))
270 '■■■■■■■■ ｼﾞﾌﾞﾝﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■
280 BEEP1:BEEP0:POKEB,0:A=USR(AD+Y*640+X)
290 '■■■■■■■■ ｽﾍﾟｰｽﾉ ｼｮﾘ ■■■■■■■■
300 IFINP(9)<>191ORY=13ORGB=1THEN440
310 A1=A1+1:HX=((X=8)-(X=60))+2:IFY=9THEN360
320 '■■■■■■■■ ﾏﾄﾞｱｹﾙ ■■■■■■■■
330 IFM(HX)=1THEN440ELSEFORI=1TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT
340 LINE(X/2-1,1)-(X/2+5,3),"",BF:M(HX)=1:GOTO440
350 '■■■■■■■■ ｺﾗ ﾀﾀｸ ■■■■■■■■
360 IFM(HX)=0ORNO(HX)=0ORNO(HX)=-2THEN440ELSEIFNO(HX)=-1THEN410
370 NO(HX)=NO(HX)-1:BEEP1:BEEP0:IFNO(HX)<>0THEN440
380 CMD LINE(MB(HX),48)-(MB(HX)+24,88),0,BF:LOCATEX2(HX)/2,Y(HX)-3:PRINT"「ｵﾊﾖｳ!」":FORI=0TO50:BEEPIMOD2:NEXT
390 POKEB,&H60:A=USR(AD+Y(HX)*640+X2(HX)):LOCATEX2(HX)/2,Y(HX)-3:PRINTSPC(7):NO(HX)=-1:GOTO440
400 '■■■■■■■■ ﾍﾔｶﾗ ﾀﾞｽ ■■■■■■■■
410 A=USR1(AD+Y(HX)*640+X2(HX)):Y(HX)=13:X(HX)=X1(HX)+4:NO(HX)=-2
420 POKEB,&H60:A=USR(AD+Y(HX)*640+X(HX))
430 '■■■■■■■■ ｺﾉ ｼｮﾘ ■■■■■■■■
440 FORI=1TO3:IFNO(I)=0ORNO(I)=-2THENA=USR1(AD+Y(I)*640+X(I))ELSE480
450 IFX1(I)=X(I)THENHX=I:Y(I)=9:GOTO390
460 TS=(RND(1)>.7)*4:IFX(I)+TS=XANDY=13ANDGB=0THEN470ELSEX(I)=X(I)+TS
470 POKEB,&H60:A=USR(AD+Y(I)*640+X(I))
480 NEXT:GOTO90
490 '■■■■■■■■ ﾍﾞﾝｼﾞｮ ■■■■■■■■
500 LOCATE0,14:PRINT"ｺﾞﾛｺﾞﾛ":FORI=1TO25:BEEP1:FORJ=1TO25:NEXT:BEEP0:FORV=1TO50:NEXTV,I:LOCATE0,14:PRINTSPC(6):A1=1:GB=0:X=0
510 CMD LINE(136,167)-(200,175),0,BF:LOCATE16,21:PRINTSPC(8):RETURN
520 '■■■■■■■■ ﾎﾞｰﾅｽ !! ■■■■■■■■
530 S=S+100:FORI=1TO15:BEEP1:FORJ=1TO15:NEXT:BEEP0:FORJ1=1TO30:NEXTJ1,I
540 BEEP:CMD CLS3:LOCATE9,10:PRINT"●◆● !!! ﾎﾞｰﾅｽ !!! ●◆●":BEEP1:BEEP0:BEEP1
550 LOCATE6,13:PRINT"ｱﾝﾀ ﾊ ﾖｸ ｺﾉ 5ﾆﾁｶﾝﾉｼﾞｺﾞｸ ﾆﾀｴﾗﾚﾀ。":BEEP0:FORI=0TO999:NEXT
560 BEEP1:LOCATE6,15:PRINT"ﾎｳﾋﾞﾆ 1000ﾃﾝﾉ ﾎﾞｰﾅｽｦ ﾔﾛｳ。":BEEP0
570 FORI=10TO1000STEP10:BEEP1:S=S+10:LOCATE9,18:PRINTUSING"ｱﾅﾀﾉ ｽｺｱ:######";S
580 BEEP0:NEXT:FORI=0TO999:NEXT
590 BEEP1:LOCATE6,20:PRINT"ｺﾚｶﾗﾓｶﾞﾝﾊﾞﾚﾖ !!!":BEEP0:FORI=0TO1999:NEXT
600 CMD CLS3:HN=1:GOSUB770:GOTO30
610 '■■■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■■
620 FORI=1TO50:BEEP1:BEEP0:BEEP1:FORJ=1TOI:NEXT:BEEP0:NEXT:BEEP
630 FORI=1TO3:FORJ=1TO7:BEEP1:COLORJ:LOCATE14,14:PRINT"GAME OVER":BEEP0
640 BEEP1:FORJ1=1TO50:NEXT:BEEP0:NEXTJ,I:FORI=0TO999:NEXT:IFS>HTHENH=S
650 COLOR4:LOCATE12,15:PRINT"PUSH [S] KEY!!":WAIT4,8,255:COLOR7:CMD CLS3
660 S=0:HN=1:GOSUB770:GOTO30
670 '■■■■■■■■ ｶｻﾞﾘ ｶｸ ■■■■■■■■
680 FORI=1TO4:READQ,W,Z,V,N:CMD LINE(Q,W)-(Z,V),N,BF:NEXT
690 FORI=1TO25:READQ,W,Z,V,N:CMD LINE(80+Q,60+W)-(80+Z,60+V),N,BF:NEXT
700 FORI=1TO10:READQ,W,Z,V,N:CMD LINE(7+Q,48+W)-(7+Z,48+V),N,BF:NEXT:FORI=0TO14STEP2:CMD LINE(9,84-I)-(11+I,86),0:NEXT
710 FORI=0TO1:CMD LINE(10+I,69-I)-(26+I,85-I),0:NEXT
720 FORI=14TO0STEP-2:CMD LINE(26-I,67)-(28,69+I),0:NEXT
730 FORI=1TO16:READQ,W,Z,V,N:CMD LINE(75+Q,16+W)-(75+Z,16+V),N,BF:NEXT
740 '■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｶｸ ■■■■■■■■
750 CMD CLS:CMD LINE(0,0)-(103,99),2,B:CMD LINE(31,7)-(72,32),1,B
760 CMD LINE(32,99)-(60,99),0:CMD GET(0,0)-(103,99),B
770 FORI=0TO208STEP104:CMD PUT(I,0),B,PSET:NEXT
780 FORI=3TO29STEP13:LINE(I,1)-(I+4,3),"■",1,BF:LINE(I+1,1)-(I+1,3),"■",1:NEXT
790 FORI=0TO2:CMD LINE(2+I,130+I)-(319-I,199-I),1,B:NEXT:POKE&HFAFA,29
800 CMD LINE(206,130)-(206,199),1:CMD LINE(5,133)-(41,143),2,BF
810 LOCATE1,17:PRINT"W.C":LOCATE25,17:PRINT"┌────────┐";
820 LOCATE0,19:PRINT"SCORE    :":GOSUB860:LOCATE25,18:PRINT"│┌──────┐│";
830 LOCATE0,21:PRINT"HI-SCORE:":GOSUB870:LOCATE25,19:PRINT"││AM        ││";
840 LOCATE0,23:PRINTUSING"#ﾆﾁﾒ ﾉｱｻ";HN:LOCATE25,20:PRINT"││ 08:29:00 ││";:LOCATE25,21:PRINT"│└──────┘│";:LOCATE25,22:PRINT"└────────┘";:LOCATE25,23:PRINT" ▬▬▬▬▬ ";:RETURN
850 '■■■■■■■■ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■
860 LOCATE9,19:PRINTUSING"######";S;:RETURN
870 LOCATE9,21:PRINTUSING"######";H;:RETURN
880 '■■■■■■■■ ｼｮｷｾｯﾃｲ & ﾏｼﾝｺﾞ ｾｯﾃｲ ■■■■■■■■
890 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,32,0
900 CLEAR 300,&HCFFF:DEFINTA-Z:CMD SCREEN2,0,6
910 CMD CLS3:LOCATE9,12:PRINT"● ｼﾊﾞﾗｸ   ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ  !!"
920 DEFUSR0=&HD000:DEFUSR1=&HD030
930 DIM MB(3),X(3),X1(3),X2(3),Y(3),NO(3),M(3),B(1302)
940 H=0:S=0:HN=1:MB(1)=7:MB(2)=111:MB(3)=215:AD=&H8002:B=&HE000:POKEB+1,&HD1
950 X1(1)=8:X1(2)=32:X1(3)=60:X2(1)=2:X2(2)=28:X2(3)=54
960 FORI=&HD000TO&HD04A:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
970 FORI=&HD100TO&HD1B3:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
980 GOSUB670:GOTO20
990 '■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ DATA ■■■■■■■■
1000 DATA 5E,23,56,EB,CD,08,D0,C9,ED,5B,00,E0,06,15,C5,06'─┐
1010 DATA 04,AF,D3,5C,1A,77,13,23,10,FA,01,4C,00,09,C1,10' │ ｷｬﾗ ｦ ｶｸ
1020 DATA ED,AF,D3,5F,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00'─┘
1030 DATA 5E,23,56,EB,AF,D3,5C,0E,15,11,50,00,E5,06,04,77'─┐
1040 DATA 23,10,FC,E1,19,0D,20,F4,D3,5F,C9              '─┘ ｷｬﾗ ｦ ｹｽ
1050 '■■■■■■■■ ｷｬﾗｸﾀ DATA ■■■■■■■■
1060 DATA 00,FF,FC,00,03,FF,FF,00,03,C0,0F,00,03,C0,0F,00'─┐
1070 DATA 03,C0,0F,00,03,C0,0F,00,00,C0,0C,00,00,90,18,00' │
1080 DATA 02,9A,9A,00,2A,9A,9A,A0,AA,96,5A,A8,AA,95,5A,A8' │
1090 DATA A0,95,58,28,A0,50,14,28,A0,50,14,28,52,54,56,14' = MOTHER DATA
1100 DATA 02,55,56,00,0A,AA,AA,80,00,FC,FC,00,05,7C,F5,40' │
1110 DATA 15,54,55,50,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00'─┘
1120 DATA 00,FF,FC,00,03,FF,FF,00,03,D5,5F,00,03,D5,5F,00'─┐
1130 DATA 03,D5,5F,00,00,D5,5C,00,00,15,50,00,00,A5,68,00' │
1140 DATA 02,A8,AA,00,2A,AA,AA,A0,AA,A8,AA,A8,AA,AA,AA,A8' │= STUDENT DATA
1150 DATA A0,A8,A8,28,A0,55,54,28,A0,AA,A8,28,F0,AA,A8,3C' │
1160 DATA 00,A8,A8,00,00,A8,A8,00,00,A8,A8,00,05,A8,A9,40' │
1170 DATA 15,54,55,50                                     '─┘
1180 '■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ DATA ■■■■■■■■
1190 DATA 0,41,103,41,2,31,7,72,31,3,51,7,51,31,1,31,19,72,19,1
1200 DATA 2,4,5,20,3,3,3,4,21,3,1,5,1,19,3,2,10,2,17,1,3,9,3,16,1,4,6,9,19,2,5,5,11,18,2,6,4,12,17,2,7,3,13,16,2,8,2,14,15,2,10,1,14,1,2,11,1,11,14,0,11,14,14,14,0,5,6,6,13,0,6,5,7,12,0,7,4,8,11,0,8,3,9,10,0,5,15,6,17,0
1210 DATA 7,14,8,16,1,8,13,9,15,1,9,12,10,14,1,10,11,10,11,1,7,17,7,17,1,5,18,5,18,0,3,17,3,17,0
1220 DATA 0,1,23,38,2,1,0,22,39,2,2,3,20,8,1,8,4,14,9,3,7,5,15,8,3,9,3,13,3,3,8,11,14,11,3,9,6,13,10,0,10,11,12,11,0,0,12,23,17,1
1230 DATA 13,0,23,3,3,15,4,23,12,3,12,14,23,31,3,2,15,23,31,3,0,16,23,31,3,15,16,16,17,0,21,16,22,17,0,6,18,6,18,1,4,17,8,17,0,4,18,4,18,0,8,18,8,18,0,2,19,10,24,0,9,5,15,5,1,8,7,10,7,2,9,6,9,6,2,9,8,9,8,3
```

評…また一段とかっこよくなっちゃいました(編)



by　祐美子

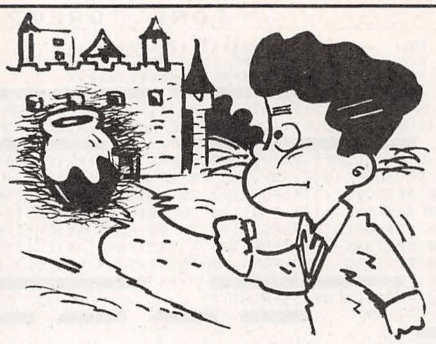
★私はこれでたばこをやめました。私はベーマガでナイコン族をやめます。こんど，やっとX1Fを買うことになりました。(大阪市・児玉貴行14才)……【影：逆を申しますと，私のおかげで買えるということだな。編：シラーッ。】

PC-8001mkIISR用
(N 80SR-BASIC)

協賛：NEC，システムソフト

TORE TORE（トレ トレ）

マイコンBASIC Magazine 50



エントリーコード P8④ 南川 隆

内 容

トレ君は何でも取るのが大好き，ある日，宮殿（きゅうでん）の中につぼが落ちているというウワサを聞いて，早速拾いに行きました。

遊びかた

[2][4][6][8]で移動します。つぼの拾いかたは，つぼの上でスペース・キーを押してください。そして，四角い緑色のところがあるので，その場所へ行き，またスペース・キーを押してください。ただし，つぼは，一つしか持てません。

[STOP]というところの上に止まると，おばけが一時止まります。おばけにつかまると，トレ君が１人減ります。３人つかまるとゲーム・オーバーです。面クリアで，トレ君が１人増えます。

♥

プログラムについて

今度は，640×200ドットを使いました。しかし，今度もＩＦ文だらけになりました。

それから，画面データは，Dr.が言っていた論理演算のビットに入れるデータというのがわからないので，１と０で作りました。

プログラムは，ＢＡＳＩＣなので，特に問題はないと思います。入力するときは，ＷＩＤＴＨ80と入力してからのほうがいいと思います。

最後に

苦労したところは，やっぱり，おばけのサブ・ルーチンです。

Ｐ８ＭＫIIＳＲのゼビウスはスバラシイ!!もし，むずかしければ，610行のＩＦＴＩ＝30～の30の値を大きくすればおばけが止まる時間が長くなります！

CHECKER FLAG

Dr.D：画面データの作りかたについては今月号でくわしく説明されているので，よく読んで理解してくれ。

編：マシン語でプログラムを組むときも必要ですからね。

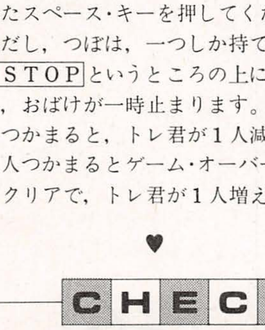
Dr.D：そうだ。市販ソフトで非常に大きなマップをもったものがあるが，それらのデータも基本的には，ここで説明している方法で作られているんだ。

編：なるほど。でも，グラフィック・データを16進数で作っているのはいいですね。

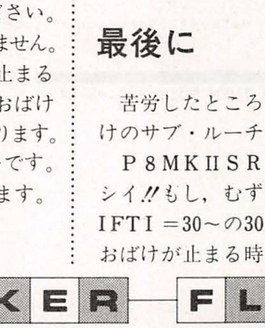
Dr.D：そうだ。ＲＥＭ文も見やすくなっていていいぞ。プログラムを作るとき気をつけてもらいたいのは，やたら長いマルチステートメントを使わないことだ。

《第１表》変数表

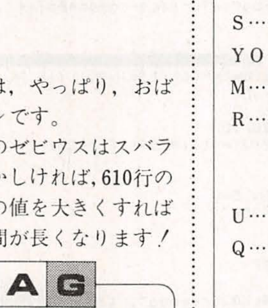
Ａ％…トレ君のデータ
Ｂ％…おばけのデータ
Ｃ％…かべのデータ
Ｄ％…つぼのデータ
Ｅ％…ストップのデータ
Ｘ, Ｙ …トレ君の座標
ＡＸ, ＢＸ, ＡＹ, ＢＹ …おばけの座標
Ｈ……ハイスコア
Ｓ……スコア
ＹＯ…トレ君の数
Ｍ……画面数
Ｒ……ストップ(1)，Ｒ＝１でストップが使え，
　　Ｒ＝０でストップが使えない
Ｕ……ストップ(2)
Ｑ……Ｑ＝１ならばおばけのサブ・ルーチンへ行き，
　　Ｑ＝０ならばおばけのサブ・ルーチンへ行かない
ＴＩ…おばけの止まっている間の時間
Ｔ１…つぼ(1)
Ｔ２…つぼ(2)
ＴＵ…ＴＵ＝１で，つぼを持っている
　　ＴＵ＝０で，つぼを持ってない
ＣＬ…クリアの変数



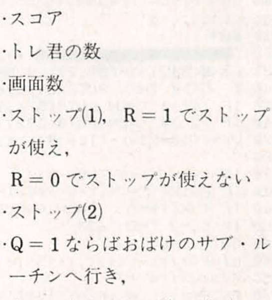
《写真１》タイトル画面。適当なキーでスタート



《写真２》つぼを取って四角い緑のところへ運べ



《写真３》これは２面。ちょっとむずかしいぞ～



《写真４》ほら，おばけにつかまってしまった～

★げげぼ！　この言葉のもつ意味をどれだけの人がわかるだろうか。（和歌山県田辺市・那須ＮＡＯ宜亮15才）…
…【影：なんだなんだ，これは！き，きたねーの！編：げげー，また，ボツか！というなげきの言葉とみたね。】

TORE TOREのプログラム・リスト

```
10 REM  ******************************
20 REM  **          ♥♥ TORE TORE ♥♥          **
30 REM  ******************************
40 '■■■■■■■■■■ ｼｮｷ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1,1:CLS3:COLOR 3
60 SCREEN 0,0,0,1:DEFINT A-Z:H=0:LOCATE32,15:PRINT "♥ 5ｵ ﾏｯﾃﾈ ♥"
70 '■■■■■■■■■■ ｷｬﾗ ｯﾞｸﾘ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 DIM A%(100),B%(100),C%(100),D%(100),E%(100),F%(100),F$(13,2)
90 RESTORE 1280:FOR I=0 TO 98:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
100 RESTORE 1370:FOR I=0 TO 98:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
110 RESTORE 1460:FOR I=0 TO 98:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
120 RESTORE 1550:FOR I=0 TO 98:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
130 RESTORE 1640:FOR I=0 TO 98:READ A$:E%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
140 RESTORE 1150:FOR I=0 TO 11:FOR K=0 TO 2:READ F$(I,K):NEXTK,I
150 '■■■■■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
160 CLS3:COLOR 5:PRINT ""
170 PRINT "      ■■    ■■■■■  ■■■■■  ■■■■■  ■■■■■  ■■■■■  ■■■■■  ■■■■■
■■"
180 PRINT "        ■    ■   ■  ■   ■  ■          ■    ■   ■  ■   ■  ■
"
190 PRINT "        ■    ■   ■  ■■■■   ■■■■■      ■    ■   ■  ■■■■   ■■■■■
■■"
200 PRINT "        ■    ■   ■  ■   ■  ■          ■    ■   ■  ■   ■  ■
"
210 PRINT "        ■    ■■■■■  ■   ■  ■■■■■      ■    ■■■■■  ■   ■  ■■■■■
■■"
220 PRINT :PRINT SPC(36)"ﾄﾚ ﾄﾚ":COLOR 4
230 LOCATE 31,9:PRINT "by ﾐﾅﾐｶﾜ ﾀｶｼ"
240 COLOR7:LOCATE 31,23:PRINT "HIT ANY KEY"
250 IF INKEY$="" THEN 250
260 '■■■■■■■■■■ ｽﾀｰﾄ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
270 CLS1:STOPM
280 S=0:YO=2:M=0
290 '■■■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
300 CLS3:M=M+1
310 CLS3:R=1:Q=0:U=1:TI=0:T1=1:T2=1:TU=0:CL=0
320 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:P=VAL(MID$(F$(J,((M-1)MOD 3)),I+1,1))
330 IF P=1 THEN PUT@(I*32,J*16),C%
340 BEEP1:BEEP0:NEXT I,J
350 X=32:Y=16:PUT@(X,Y),A%
360 AX=320:AY=160:PUT@(AX,AY),B%:BX=320:BY=96:PUT@(BX,BY),B%
370 PUT@(576,16),D%:PUT@(192,128),D%
380 PUT@(320,48),E%:PUT@(512,96),E%
390 LOCATE 5,23:PRINT USING"SCORE [#######]      YOUR [##]      Hi-SCORE [#######]
    TUBO [#]";S;YO;H;TU
400 BGM 0:PLAY"l4o5@34t255ccfbgdcefdcfccdfcgfcbefcfff","l4o5@34t255gcgcgcgcrcgcg
cgcgrcgcgcgcg"
410 BGM 1
420 '■■■■■■■■■■ ﾒｲﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
430 LINE(36,18)-(59,29),4,BF:I0=INP(0):I1=INP(1):IF R<>0 THEN PUT@(320,48),E%
440 IF U<>0 THEN PUT@(512,96),E%
450 IF T1<>0 THEN PUT@(576,16),D%
460 IF T2<>0 THEN PUT@(192,128),D%
470 VX=((I0=239)-(I0=191))*32:VY=((I1=254)-(I0=251))*16
480 '
490 IF (VX+VY)=0 THEN 510
500 IF POINT(X+VX,Y+VY)=0 THEN 540
510 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 950
520 IF CL=2 THEN 630
530 GOTO 590
540 LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),0,BF
550 X=X+VX:Y=Y+VY
560 PUT@(X,Y),A%:PLAY"t180l64o6@28cceegg","t180l64@28ggeecc"
570 IF X=320 AND Y=48 AND R<>0 THEN Q=1:R=0:GOSUB 690:LINE(320,48)-(320+31,48+15
),0,BF
580 IF X=512 AND Y=96 AND U<>0 THEN Q=1:U=0:GOSUB 690:LINE(512,96)-(512+31,96+15
),0,BF
590 PUT@(X,Y),A%:IF Q=0 THEN GOSUB 750
600 IF Q=1 THEN TI=TI+1
610 IF TI=30 THEN Q=0:TI=0
620 GOTO 430
630 '■■■■■■■■■■ ｸﾘｱ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
640 PLAY"t120o6@2cccgdgcgfaaabbbafcgedcc","t120o6@2bbbcgfcaaadfcefddcfgdcc"
650 CLS3:COLOR5:LOCATE 32,10:PRINT "ｸﾘｱ ﾀﾞﾖｰﾝ!!"
660 S=S+20:YO=YO+1:IF YO>100 THEN YO=99
670 GOTO 300
680 '■■■■■■■■■■ ｽﾄｯﾌﾟ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
690 PLAY"l64o5t255@37ggggffgggg","l64o5t255@41ffffggffff"
700 GOSUB 720:RETURN
710 '■■■■■■■■■■ ｽｺｱ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
720 S=S+10:LOCATE 5,23:PRINT USING"SCORE [#######]";S
730 RETURN
740 '■■■■■■■■■■ ﾃｷ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
750 D1=SGN(X-AX):E1=SGN(Y-AY):D2=SGN(X-BX):E2=SGN(Y-BY)
760 IF POINT(AX,(AY+E1*16))<>0 THEN E1=0
770 IF POINT((AX+D1*32),AY)<>0 THEN D1=0
780 IF D1<>0 AND E1<>0 THEN D1=0
790 IF POINT(BX,(BY+E2*16))<>0 THEN E2=0
800 IF POINT((BX+D2*32),BY)<>0 THEN D2=0
810 IF D2<>0 AND E2<>0 THEN E2=0
820 PUT@(AX,AY),B%:PUT@(BX,BY),B%
830 LINE(AX,AY)-(AX+31,AY+15),0,BF:LINE(BX,BY)-(BX+31,BY+15),0,BF
840 AX=AX+D1*32:AY=AY+E1*16:BX=BX+D2*32:BY=BY+E2*16
850 PUT@(AX,AY),B%:IF X=AX AND Y=AY THEN GOTO 890
```



★ここで一句「ファミコンで，ハイパーやって足つって，鼻血がでても，まだエキサイト」。(新潟県・CIRCLE RICE12才)……【編：こりゃ，影さんのツインビーやって指折って，よだれがでても…に匹敵するぞ。】

```
860 PUT@(BX,BY),B%:IF X=BX AND Y=BY THEN GOTO 890
870 PLAY"t180164o5@3cccccc","t180164o5@3gggggg":RETURN
880 '■■■■■■■■■■■■■■ ｱｳﾄ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
890 YO=YO-1:STOPM:BGM 0
900 PLAY"t180116o7@3cdececdddcdcd","t180116o7@3gfdgcbbbcgfdd"
910 FOR I=0 TO 100 STEP 4:CO=INT(RND(1)*7)+1:CIRCLE(X+15,Y+7),I,CO:BEEP1:BEEP0:N
EXT
920 CLS3:IF YO<0 THEN 1020
930 GOTO 310
940 '■■■■■■■■■■■■■■ ﾂﾎﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
950 IF X=576 AND Y=16 AND T1=1 AND TU=0 THEN T1=0:TU=1:GOSUB 990:LINE(576,16)-(5
76+31,16+15),0,BF
960 IF X=192 AND Y=128 AND T2=1 AND TU=0 THEN T2=0:TU=1:GOSUB 990:LINE(192,128)-
(192+31,128+15),0,BF
970 IF X=32 AND Y=16 AND TU=1 THEN TU=0:CL=CL+1:GOSUB 990
980 GOSUB 720:RETURN
990 BGM1:PLAY"t180164o5@6cdefgfgfedc","t180164@6bbbbbbbbbbb"
1000 LOCATE 62,23:PRINT USING"TUBO [#]";TU
1010 RETURN
1020 '■■■■■■■■■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1030 CLS3:BGM1:PLAY"t120@3o6ccgefgefgefdfg","t120@3o6cfdgfecgfbbaaa"
1040 COLOR 2
1050 PRINT "    ▄▄▄  ▄▄▄  ▄ ▄ ▄▄▄  ▄▄▄  ▌  ▌ ▄▄▄ ▌
▄▄▄"
1060 PRINT "    ▌   ▌  ▌ ▌▀▀▌ ▌    ▌   ▌ ▌  ▌ ▌   ▌
   ▌"
1070 PRINT "    ▌ ▀▌ ▀▀▀▌ ▌ ▌ ▀▀▀  ▌   ▌ ▌ ▌  ▀▀▀ ▌
▀▀▀"
1080 PRINT "    ▌  ▌ ▌  ▌ ▌ ▌ ▌    ▌   ▌  ▌▌  ▌   ▌
 ▀ "
1090 PRINT "    ▀▀▀  ▌  ▌ ▌ ▌ ▀▀▀  ▀▀▀    ▀   ▀▀▀ ▌
 ▀ "
1100 COLOR 6:LOCATE 32,15:PRINT "START [S] KEY"
1110 IF H<S THEN H=S
1120 IF INKEY$="s" THEN 160 ELSE 1120
1130 '■■■■■■■■■■■■■■ ﾃﾞｰﾀｰ ﾀﾞﾗｹ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1140 '■■■■■■■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀｰ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1150 DATA 11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
1160 DATA 10001000000100000001,10000100000100000101,10000000010000000101
1170 DATA 10101011110110111101,10100100100100100101,10111111000111111101
1180 DATA 10101010000100100001,10100100100100100001,10100000000100000001
1190 DATA 10101010110100100101,10100100000100111111,10001111011101111101
1200 DATA 10100010110100110101,10000000100000100001,11010001010001000101
1210 DATA 10111110110000100101,11101111100100100101,10010101010101010101
1220 DATA 10100000100100101101,10000100100100100101,10000100000100010001
1230 DATA 10001100100100101101,10100100000100101111,11111101111101111111
1240 DATA 10100100000101001101,10110101110001101001,10101000100000101001
1250 DATA 10000001110000000001,10000000000100000001,10000010000110000001
1260 DATA 11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
1270 '■■■■■■■■■■■■■■ ｼﾞﾌﾞﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1280 DATA 0020,0010,0030,0C00,FF00,00FF,0030,0C00,C030,0C00,FF03,C0FF,C030
1290 DATA 0C00,0333,0C00,FC0F,F03F,0033,0CC0,0F30,0C00,F00F,F00F,0030,0CF0
1300 DATA 3F30,0C00,C00F,F003,0030,0CFC,FF30,0C00,000F,F000,0030,0CFF,FF33
1310 DATA 0C00,000C,3000,0030,CCFF,FF3F,0C00,0000,0000,0030,FCFF,FF0F,F0FF
1320 DATA FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,F30F,F0CF,F30F,F0CF,F30F,F0CF,F33F,FCCF,F33F
1330 DATA FCCF,F30F,F0CF,F3CF,F3CF,F3CF,F3CF,F30F,F0CF,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF
1340 DATA FF0F,F0FF,FF03,C0FF,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0000,0000,F0FF,FF0F,F0FF
1350 DATA FF0F,0000,0000,F0FF,FF0F,F0FF,FF0F,0000
1360 '■■■■■■■■■■■■■■ ﾃｷ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1370 DATA 0020,0010,3F00,00FC,0000,0000,3F00,00C0,FF03.C0FF,0000.0000,FF03
1380 DATA 00F0,FF0F,F0FF,0000,0000,FF0F,00FC,FF3F,FCFF,FC03,C03F,FF3F,C0FF
1390 DATA FF3F,FCFF,FF0F,F0FF,FC3F,C0FF,F3FF,FFCF,F30F,F0CF,F0FF,C0CF,F3FF
1400 DATA FFCF,F30F,F0CF,F0FF,C0CF,FFFF,FFFF,FF0F,F0FF,FCFF,C0FF,FFFF,FFFF
1410 DATA FC03,C03F,03FC,00C0,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,C0FF,003F,FC00,0F00
1420 DATA 00F0,003F,0000,F03F,FC0F,0F00,00F0,F03F,000F,F00F,F00F,0F00,00F0
1430 DATA F00F,000C,FC03,C03F,0300,00C0,FC03,0030,FF00,0CFF,0000,0000,FF00
1440 DATA 00F0,3F00,F0FF,0000,0000,3F00,00FC,0000
1450 '■■■■■■■■■■■■■■ ｶﾍﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1460 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,C000,0000,3FFF,FFFF,0000
1470 DATA 0000,C000,0000,3FFF,FFFF,0000,0000,C000,0000,3FFF,FFFF,0000,0000
1480 DATA C000,0000,3FFF,FFFF,0000,0000,C000,0000,3FFF,FFFF,0000,0000,C000
1490 DATA 0000,3FFF,FFFF,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF
1500 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0003,FFFF,FFFC,0000,0000,0000,0003,FFFF
1510 DATA FFFC,0000,0000,0000,0003,FFFF,FFFC,0000,0000,0000,0003,FFFF,FFFC
1520 DATA 0000,0000,0000,0003,FFFF,FFFC,0000,0000,0000,0003,FFFF,FFFC,0000
1530 DATA 0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,0000
1540 '■■■■■■■■■■■■■■ ﾂﾎﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1550 DATA 0020,0010,0300,00C0,0000,0000,0000,0000,0100,0080.0000,0000,0000
1560 DATA 0000,0100,009C,0000,0000,0000,0000,0100,00A2,0000,0000,0000,0000
1570 DATA 0100,00C1,0000,0000,0000,0000,0100,0081,0000,0000,0000,0000,0100
1580 DATA 00C1,0000,0000,0000,0000,0100,00A2,0000,0000,0000,0000,0100,009C
1590 DATA 0000,0000,0000,0000,0700,00E0,0000,0000,0000,0000,7F00,00FE,0000
1600 DATA 0000,0000,0000,FF01,80FF,3000,0000,3000,0000,FF03,C0FF.C000,0000
1610 DATA C000,0000,FF03,C0FF,0000,0000,0000,0000,FF01,80FF,0000,0000,0000
1620 DATA 0000,FF00,00FF,0000,0000,0000,0000,0000
1630 '■■■■■■■■■■■■■■ ｽﾄｯﾌﾟ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1640 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,FF0F,F0FF,0000,0000,0000,0000,0038
1650 DATA 1C00,0000,0000,0000,0000,0040,0200,9F0F,781C,9F0F,781C,0080,0100
1660 DATA 4410,4422,4410,4422,0080,0100,2420,4422,2420,4422,0080,0100,2420
1670 DATA 4422,2420,4422,0080,0100,0420,4422,0420,4422,0080,0100,840F,7822
1680 DATA 840F,7822,0080,0100,4400,4022,4400,4022,0080,0100,2420,4022,2420
1690 DATA 4022,0080,0100,2420,4022,2420,4022,0080,0100.4410,4022,4410.4022
1700 DATA 0080,0100,840F,401C,840F,401C,0040,0200,0000,0000,0000,0000,0038
1710 DATA 1C00,0000,0000,0000,0000,FF0F,F0FF,0000
```



★子「パソコンほしい」母「自分で買いなさい！」子「お金ほしい」母「自分で買いなさい！」。（和歌山県海南市・宮川将之13才(……【影：1万円くださーいと1万円渡したら，千円札10枚くれた。編：両替えといいます。】

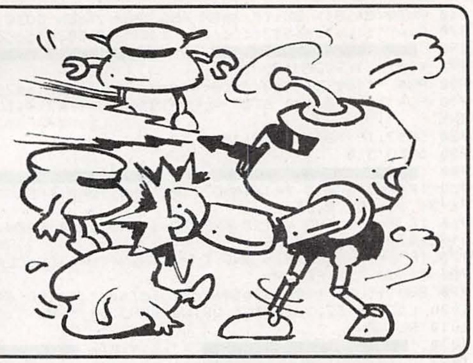
PC-8801/mkII/SR用

(N88-BASIC) ディップスイッチSW 2の7番をOFFにして
ROM-BASICをたち上げてください。

協賛：NEC，システムソフト

RAZE 1
レイズ

エントリーコードP88① 内山あきお



ストーリー

ついに，地球征服をたくらむ「電神帝国」が超次元から侵略をはじめた。地球防衛軍は，その日のために開発したロボット「RAZE1」を使い，超次元へとむかった。

だが，そこには，地球への侵略を待つ超ロボット軍団が…。

戦え！ RAZE1！ 地球を守れ！

遊びかた

テンキーの[4][6]で左右，スペース・キーで〝エレクトロン・ボール〟(以下EBと略す)を発射します。敵ロボットにEBがある程度当たると，敵ロボットは消滅します。自分が攻撃を受けて，ダメージが100を越えると爆発します。それに，こちらの当たり判定はあまくしてあります。

リターン・キーでスタートしますが，[F]キーを押すと，ハイスピード・モードとなります。

プログラムについて

主要な部分は機械語を使っているので，まあまあ速いと思います。最初はすべてBASICでしたが，遅さのために作りかえ，敵の数も増やしました。そのため，BASIC部はあまりうまくいってないと思います。また，アドレス・マップをつけてあるので，ひまな人は解読なりしてください。〝L〟コマンドで，少しの命令をのぞけば読めます(参考にはならないと思いますが)。ちなみに，乱数はRレジスタを使っています。Z80のちょっとしたゲームなら，これで十分だと思います。

《第1表》アドレス・マップ

A000	メイン
A012	自分移動
A02D	敵移動
A0B5	敵ミサイルなど移動
A186	自分と敵ミサイルの当たり判定
A1BB	自分のミサイル移動
A1EF	自分のミサイルの当たり判定
A270	キャラクター表示サブルーチン
B000	キャラクター・データ

《第2表》ワークエリア

D000	自分のXY座標など
D100	敵のXY座標など
D200	敵ミサイルのXY座標など
D300	EBのXY座標など
D400	当たり判定フラグ

最後に

機械語は速くていいですね。今回の機械語はスピードより短さでいこうかな～と思って作ったんだけど，つけたしたりしたら長くなってしまった。

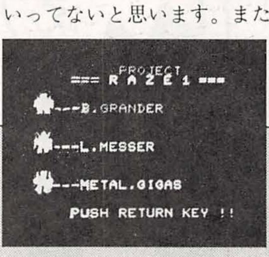
あっ，それと'85年5月号P.138のゼオライマーさん，同じ本の読者同志がんばりましょう(個人的な話でした)。

参考文献

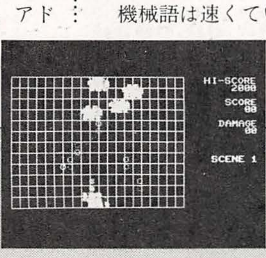
PC－Techknow 8800 Vol. 1

RAZE 1のプログラム・リスト

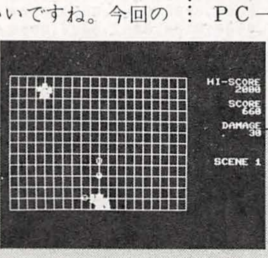
```
10 '******************************
20 '*    PROJECT                 *
30 '*           R A Z E 1        *
40 '*                            *
50 '*    by   A.U C H I Y A M A   *
60 '******************************
70 CLEAR ,&H9FFF:DEFINT A-Z:DEF USR=&HA000:DEF USR1=&HA270:DIM D(4),S(4),K(3),T(
3)
80 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN ,3:CLS 3
90 RESTORE 1430:FOR I=0 TO 7:READ A:COLOR=(I,A):NEXT
100 K(1)=2:K(2)=2:K(3)=3:T(1)=4:T(2)=5:T(3)=5
110 AD0=&HD000:AD1=&HD100:AD4=&HD400:ADX=&HF260:ADY=ADX+1:AB0=&HB000:AB3=&HB34C
120 FOR I=AB0 TO AB0+129:POKE I,0:NEXT:FOR I=AB3 TO AB3+131:POKE I,0:NEXT
130 POKE AB0,4:POKE AB0+1,16
140 POKE AB3,2:POKE AB3+1,16:POKE AB3+66,4:POKE AB3+67,8
150 GOSUB 660:GOSUB 1050:GOTO 570
160 '------------------ MAIN ------------------
170 R=1:SC=0:GOSUB 450
180 GOSUB 280
190 A=USR(0):A=PEEK(AD4):IF A=0 THEN 190 ELSE POKE AD4,0:IF A=5 THEN 250
```



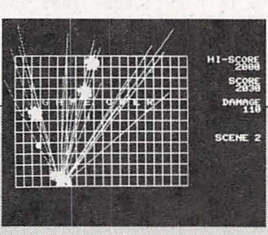
《写真1》タイトル画面。キャラクターがかっこいい



《写真2》は，速い。敵はしぶとい！ がんばるぞ～



《写真3》がんばったかいあり，あと1匹だぞ！



《写真4》うわー！ 面が進むとさすがに敵も強いぞ

★MSXで，スペース・キーと[GRAPH]キーと，[SHIFT]キーと，[2]をいっしょに押すと，美しい〝まんげつ〟が見られるよ。(香川県木田郡・いちどれい13才)……【影：(パンパン！)。編：なにおがんでんですか？影：さあー。】

```
200 D(A)=D(A)+K(S(A)):IF D(A)<20 THEN BEEP 1:FOR I=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:SC=SC+1:G
OSUB 500:GOTO 190
210 ADD=AD1+2+(4-A)*7:POKE ADX,PEEK(ADD+3):POKE ADY,PEEK(ADD+4)
220 FOR I=0 TO 20:BEEP 1:B=USR1(S(A)):FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 0:B=USR1(0):FOR J=0
 TO I:NEXT:NEXT:SC=SC+10*S(A):GOSUB 500
230 POKE ADD,0:N=N+1:IF N=4 THEN R=R+1:BN=(12-DM)*10:LOCATE 10,13:COLOR 6:PRINT"
BONUS";BN*10;:FOR I=0 TO 800:NEXT:SC=SC+BN:GOTO 180 ELSE 190
240 '------------ YARARETA ------------
250 DM=DM+1:GOSUB 510
260 IF DM>10 THEN 530 ELSE FOR I=0 TO 30:BEEP 1:FOR J=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT:GO
TO 190
270 '-------------- PATERN --------------
280 N=0:DM=0
290 COLOR 2:CLS:SCREEN 0,HF
300 FOR I=&HD200 TO &HD230 STEP 6:POKE I,4:POKE I+1,4:POKE I+2,0:NEXT
310 POKE &HD300,1:POKE &HD301,0:POKE AD4,0
320 IF R MOD 5=1 THEN RESTORE 1350
330 FOR I=1 TO 4
340 READ S(I),X,Y:D(I)=0:YY=0:POKE ADX,X
350 ADD=AD1+(4-I)*7:POKE ADD,T(S(I)):POKE ADD+1,5:POKE ADD+2,S(I):POKE ADD+3,1:P
OKE ADD+4,1:POKE ADD+5,X:POKE ADD+6,Y
360 POKE ADY,YY:A=USR1(0):YY=YY+1:POKE ADY,YY:BEEP 1:A=USR1(S(I)):BEEP 0:IF Y<>Y
Y THEN 360
370 NEXT
380 '--------- GAMEN -----------
390 LOCATE 30,6:COLOR 6:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE 32,7:PRINT USING"#####0";HS;
400 LOCATE 33,9:COLOR 5:PRINT"SCORE";:GOSUB 500
410 LOCATE 32,12:COLOR 3:PRINT"DAMAGE";:GOSUB 510
420 LOCATE 31,17:COLOR 7:PRINT"SCENE";R;
430 RETURN
440 '-------- USHIRO NO SEN !! -------
450 COLOR 2:SCREEN 1,3,0,1
460 FOR X=32 TO 432 STEP 20:LINE(X,48)-(X,192),1:NEXT:FOR Y=48 TO 192 STEP 12:LI
NE(32,Y)-(432,Y),1:NEXT
470 POKE AD0,4:POKE AD0+1,1:POKE AD0+2,14:POKE AD0+3,22
480 RETURN
490 '------------ SCORE ------------
500 LOCATE 32,10:COLOR 5:PRINT USING"#####0";SC;:RETURN
510 LOCATE 35,13:COLOR 3:PRINT USING"##0";DM;:RETURN
520 '------------ DIED -------------
530 X=PEEK(AD0+2):Y=PEEK(AD0+3)+1:FOR I=0 TO 20:BEEP 1:LINE(X*16+24,Y*8+8)-(RND(
1)*400,RND(1)*100+10),2:BEEP 0:NEXT
540 IF HS<SC THEN HS=SC
550 FOR I=0 TO 100:LOCATE 6,12:COLOR I MOD 8:PRINT"G A M E  O V E R";:NEXT
560 '------------ TITLE ------------
570 WIDTH 40:SCREEN ,3:LINE(0,0)-(480,199),0,BF:SCREEN ,0
580 LOCATE 13,1:COLOR 2:PRINT"PROJECT";
590 LOCATE 8,2:COLOR 5:PRINT"=== R A Z E 1 ===";
600 RESTORE 1410:FOR I=1 TO 3
610 POKE ADX,4:POKE ADY,I*4:A=USR1(I):READ D$:COLOR I*2:LOCATE 6,I*4+1:PRINT"---
";D$;:NEXT
620 C=0
630 LOCATE 8,16:COLOR C:PRINT"PUSH RETURN KEY !!";:A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN
 HF=0 ELSE IF A$="F" THEN HF=1 ELSE C=C+1+(C=7)*8:GOTO 630
640 SCREEN ,3:CLS:LINE(64,32)-(96,112),0,BF:GOTO 170
650 '----------- MACHINE LANGUAGE WRITE ------------
660 PRINT"WRITING MACHINE LANGUAGE":RESTORE 710
670 FOR I=0 TO 384 STEP 12:C=0:FOR J=0 TO 11
680 ADR=(I+J)*2+&HA000:READ D$:D=VAL("&H"+LEFT$(D$,2)):E=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):
C=C+D+E:POKE ADR,D:POKE ADR+1,E:NEXT:READ D:IF D<>C THEN PRINT CHR$(7);"ERROR IN
";710+I*10/12:END
690 NEXT:RETURN
700 '----------- MACHINE LANGUAGE -------------
710  DATA CD12,A0CD,2DA0,CDB5,A0CD,BBA1,CD86,A1C3,EFA1,2100,D035,C036, 3527
720  DATA 0523,23DB,00CB,77CC,2CA2,CB67,CC49,A23E,04CD,74A2,C906,0421, 2564
730  DATA 00D1,7E23,3528,0923,2323,2323,2310,F3C9,7723,7EB7,28F2,F523, 2167
740  DATA 3520,1BED,5FE6,07C6,0677,F1F5,233D,204F,1102,D023,1ABE,2B3E, 2280
750  DATA 0030,013C,772B,237E,23B7,CC3F,A23D,CC5C,A223,3D20,0F11,8EB3, 2079
760  DATA CDC5,A234,7EFE,0E38,1F35,1814,3D20,1911,8EB3,347E,CDC5,A27E, 2518
770  DATA D602,77FE,0630,0934,2B2B,7EEE,0177,2323,F12B,CD74,A218,94ED, 2520
780  DATA 5FE6,03FE,0228,B5FE,0328,B118,A306,0821,00D2,7E23,3528,0823, 2020
790  DATA 2323,2323,10F4,C977,237E,B728,5823,3520,052B,3E07,7723,F523, 1863
800  DATA 3E00,CDC9,A2F1,F511,E0A2,8787,C5EB,0600,4F09,4623,4E23,7E23, 2694
810  DATA 6E67,EB7E,80B9,C120,07F1,2B2B,3600,18C0,7723,7E82,BB20,16F1, 2608
820  DATA FE05,200E,2B2B,3606,2BED,5FE6,02C6,0677,18A6,2B18,DD77,F12B, 2262
830  DATA CDC9,A218,9D0E,0411,02D1,1AB7,2009,7BC6,075F,0D20,F518,89ED, 2356
840  DATA 5FE6,7C20,F11A,E54F,2103,A385,6F3E,008C,677E,E12B,2B77,2323, 2430
850  DATA 7913,1313,3D20,0F36,0123,3664,231A,7713,231A,77C3,C3A0,3D20, 1552
860  DATA 19ED,5FE6,0320,053E,0277,18E5,3D20,043E,0318,F63D,28F9,3E04, 1911
870  DATA 18EF,3605,18D3,0608,2102,D27E,2323,B720,0723,2323,2310,F4C9, 1835
880  DATA 1102,D01A,00BE,30F1,3C00,BE38,EC13,231A,3CBE,20E6,2BAF,CDC9, 2490
890  DATA A22B,2B36,003E,0532,00D4,C921,00D3,35C0,3602,237E,B720,11DB, 1989
900  DATA 09CB,77C0,3601,2311,02D0,EBED,A0ED,A0C9,23AF,CDC9,A223,357E, 3062
910  DATA 2BFE,0438,063E,09CD,C9A2,C92B,3600,C906,0411,02D1,1A13,1313, 1822
920  DATA B720,0713,1313,1310,F3C9,2101,D37E,B7C8,231A,3DBE,30ED,C602, 2309
930  DATA BE38,E813,231A,3DBE,30E2,C602,BE38,DD2B,AFCD,C9A2,2B36,0078, 2753
940  DATA 3200,D4C9,F5CD,69A2,347E,FE19,3807,352B,7EEE,0177,23F1,C9F5, 3002
950  DATA CD69,A234,7EFE,1B18,EBF5,7EC6,0277,CD69,A27E,D603,77FE,0230, 3118
960  DATA E434,18DB,F57E,C601,77CD,69A2,7ED6,0218,EB11,4CB3,CD85,A2C9, 3258
970  DATA 7E21,60F2,1100,B0B7,280B,E5EB,1182,0019,3D20,FCEB,E1E5,C57E, 2917
980  DATA 8723,662E,0044,4DCB,38CB,19CB,38CB,1909,2906,C04F,09EB,4623, 2113
990  DATA 4E23,EBF3,C51A,D35D,7713,1AD3,5E77,D35F,1323,10F1,C1C5,3E50, 2855
1000  DATA 904F,0600,09C1,0D20,E3FB,C1E1,C9E5,2B18,BDE5,5F4E,236E,2C61, 2746
1010  DATA 24CD,9D42,7BEB,2107,A385,6F3E,008C,677E,EB77,E1C9,0000,0118, 2505
1020  DATA FF01,0119,0000,0118,011B,0118,0000,0118,FF01,0000,0000,FF05, 901
1030  DATA 011B,0000,0302,0220,EDEE,96EF,1F1D,1E1C,EC00,0000,0000,0000, 1285
1040 '------------ GRAPHIC DATA -------------
1050 PRINT"WRITING GRAPHIC DATA":RESTORE 1090
1060 FOR I=0 TO 288 STEP 12:C=0:FOR J=0 TO 11
1070 ADR=(I+J)*2+&HB082:READ D$:D=VAL("&H"+LEFT$(D$,2)):E=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2))
:C=C+D+E:POKE ADR,D:POKE ADR+1,E:NEXT:READ D:IF D<>C THEN PRINT CHR$(7);"ERROR I
N";1090+I*10/12:END
1080 NEXT:RETURN
1090  DATA 0410,0000,0F0F,50F0,0000,0000,3F08,D428,0000,0C00,3F10,54A8, 1036
1100  DATA 3000,0600,3D3F,54FC,6000,3F00,FD02,55AA,FC00,FFFF,FF00,D52A, 2455
1110  DATA FFC0,FFC3,FF00,D52A,55FF,FFC3,FDC2,55AB,75FF,FFFF,F5FF,55FF, 4622
1120  DATA 7DFF,0000,FFFF,D5FF,353F,0300,FF00,55AA,75BF,0303,55FE,55BF, 2916
1130  DATA 40C0,0303,D5FF,55FF,40C0,0303,D4FC,3D3F,40C0,0303,D4FC,3D3F, 2770
1140  DATA 40C0,0F00,D428,3D02,50A0,0410,0000,0203,C0C0,0000,0600,0507, 1253
1150  DATA E0E0,6000,0300,151F,F8F8,C000,0100,951F,F9F8,8000,3020,CA0F, 2390
1160  DATA F3F0,0000,754B,BEF3,DEEF,B4C8,F58B,BFF0,5EAF,B5CA,F50B,BFFC, 4115
1170  DATA 7ABF,B5FE,F50B,BFFC,6ABF,B4FC,2010,3F3F,A8FC,F4FC,3000,3F00, 3377
1180  DATA D428,343C,2010,EBFC,55BF,7A7E,3000,F5FF,55FF,5A7E,0000,F4FC, 3023
1190  DATA 353F,143C,0000,F4FC,353F,0000,0300,D428,152A,4080,0410,0000, 1338
1200  DATA 0F0F,50F0,0000,0C0C,3F3F,D4FC,3030,0C0C,3F00,54A8,3030,0C0C, 1519
1210  DATA 3F3C,74BC,3030,0F0C,F70C,55BA,70B0,3F00,FF00,F50A,54A8,FFF0, 2688
1220  DATA FF00,D52A,54AE,C6FE,FD02,55AA,D5FF,C6FE,55FF,55FF,777C,FEFE, 4081
1230  DATA FFFF,D5FF,353E,0000,AB57,55EA,353F,0300,EA15,D52A,74BE,0F00, 2620
1240  DATA F8FF,3DFF,50A0,0F00,AAFD,D53F,50A0,0F00,EA15,FD02,50A0,3F00, 2841
1250  DATA AA55,F50A,54A8,0610,0F0C,D320,0F0F,D0F0,C000,0000,0F04,50A0, 1983
1260  DATA FF3F,F7FC,0000,0000,0F0F,50F0,FF3F,F7FC,0000,0000,0F0F,50F0, 2334
1270  DATA FF3F,D7FC,0000,0000,0F0F,50F0,1F1F,50F0,0000,0000,0F00,D020, 1772
1280  DATA F50F,55FA,0F04,C000,0F06,EB14,FF00,55AA,5FA0,D020,3F04,AB54, 2409
1290  DATA FF00,FD02,5FA0,D428,3D02,57A8,FF00,FD02,5FA0,D428,0A05,AF50, 2622
1300  DATA FF00,FE01,AD52,54AC,0000,0F00,FF00,FD02,57A7,D4FC,0000,0300, 2267
1310  DATA FF00,EA15,A747,EAFE,0000,0000,FE01,AA55,8707,EAFE,0000,0000, 2376
1320  DATA AAFF,AAFF,8383,F5FF,0000,0000,FFFF,EAFF,8181,AAFE,0000,0300, 3296
1330  DATA FF00,FF00,E101,F5FF,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000, 1236
1340 '--------- PATERN DATA -----------
1350 DATA 1,5,6,1,20,10,1,10,7,1,8,9
1360 DATA 1,12,12,1,5,6,2,20,8,2,22,10
1370 DATA 1,5,7,2,10,15,2,15,7,3,22,15
1380 DATA 2,10,15,2,10,7,3,15,10,3,15,10
1390 DATA 2,20,10,3,15,7,3,5,15,3,20,12
1400 '--------- NAME DATA -----------
1410 DATA B.GRANDER,L.MESSER,METAL.GIGAS
1420 '------------- COLOR DATA -------------
1430 DATA 0,1,2,2,0,0,7,7
```

★P君が「腹が痛いー。昨日のタコ焼きのせいだー！」と言いながら，ハンバーガーを食べていた。（愛知県名古屋市・TON14才）……【編：ラーメンライスの食べすぎで腹痛だからって，みそラーメンライスはないと思います。】

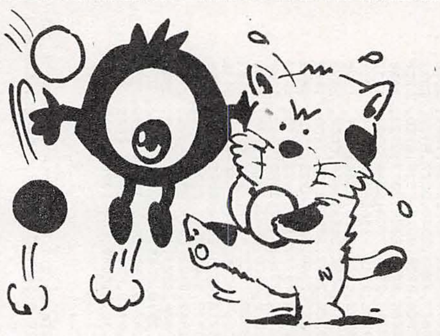
PC-8801mkIISR用
(V2モード) ディップスイッチSW2の7番をOFFにして
ROM-BASICをたち上げてください

協賛：NEC, システムソフト

MAGIC BALL（マジック ボール）

50

エントリーコードP88② 谷口　正宏



内容

このゲームは，自分(MYCAT)を動かし，敵（BIG EYE）をよけながら爆弾を取り，マジック・ボールを取っていくというゲームです。

遊びかた

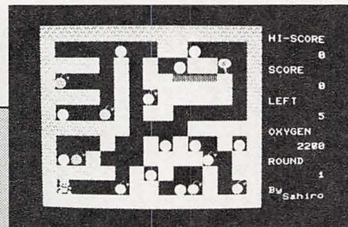
テンキーの[4][6][8]で動かします。下には自然に落下します。[8]の使いかたがポイントでしょう。また，爆弾を取った数だけ自分の下のブロックをくずせます。

そしてBIG EYE（◎）とハリセン（▦）にやられるか，酸素がなくなると，MYCATの残りが一つ減ります。残りがなくなると，GAME OVERです。

♥



《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



《写真2》左下がMYCAT。マジック・ボールがいっぱい！

プログラムについて

当たりの判定にPOINT関数を使っています。また，面の数はRの数で変更でき，何面でも作れます。

MAGIC BALLのプログラム・リスト

```
10  'M A G I C  B A L L
20       S H O K A I
30 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:COLOR 7,0,,7:CLS 3:NEW CMD
40 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):CMD PLAY #2,"V15L64T255","V15L64T25
5","V15L24T104":R=5:GOSUB 890:GOSUB 1280
50 SC=0:RD=1:LE=5:GOSUB 570
60 X=1:Y=10:IX=0:IY=0:PX=13:PY=1:EX=0:EY=0:MB=0:BO=0:DO=0:BI=1:MBS=10:OX=5000
70 DEF FNP(X,Y)=POINT(X*32+15,Y*16+4):GOSUB 690
80  '        M Y C A T  MOVE
90 IF FNP(X,Y+1)<7 AND IP=0 THEN IX=0:IY=1:GOTO 140
100 IX=(INP(0)=191)*(X<14)-(INP(0)=239)*(X>0)
110 IY=-(INP(1)=254)*(Y>0)
120 IF INP(1)=254 AND FNP(X,Y+1)=7 THEN IP=1 ELSE IF INP(1)<>254 THEN IP=0
130 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 420 ELSE IF INP(1)=127 THEN GOSUB 480
140 ON FNP(X+IX,Y+IY) GOSUB 310,480,330,470,350,330,400
150 PUT(X*32,Y*16),MY%
160 X=X+IX:Y=Y+IY:PUT(X*32,Y*16),MY%,PSET:OX=OX-10
170 LOCATE 31,15:PRINT USING"########";OX
180 IF OX<=0 THEN GOSUB 480
190 ON BI GOSUB 210,220:GOTO 90
200  '        BIG EYE  MOVE
210 BI=2:RETURN
220 BI=1:ON (RND(1)*2)+1 GOTO 230,240
230 EX=SGN(X-PX):GOTO 250
240 EY=SGN(Y-PY)
250 ON FNP(PX+EX,PY+EY) GOSUB 290,330,330,290,290,480,290
260 PUT(PX*32,PY*16),BI%
270 PX=PX+EX:PY=PY+EY:PUT(PX*32,PY*16),BI%,PSET:RETURN
280  '        BIG EYE SHOUGAI
290 EX=0:EY=0:RETURN 260
300  '        M Y C A T  BOMB
310 BO=BO+1:SC=SC+10:CMD PLAY"O6@19BCA","O5@43FEC":GOTO 440
320  '          R E T U R N
330 RETURN
340  '        R O U N D CLEAR
350 IF DO=1 THEN RD=RD+1:SC=SC+OX:IF RD=R+1 THEN RD=1:LE=LE+1:SC=SC+1000:CMD PLA
Y,,"O4CDGFCRBRBEDCREDCRCDERFGRABO5C":FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN 60 ELSE CMD PLA
Y,,"@30O6CEGRDFAREGB":FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN 60
360  '        M Y C A T  BALL
370 MB=MB+1:SC=SC+50:OX=OX+10:CMD PLAY"O5@6CEG","O5@24DFA":IF MB=MBS THEN DO=1:P
UT(32,0),DO%,PSET
380 GOTO 440
390  '        MYCAT  BLOCK
400 IX=0:IY=0:RETURN 150
410  '        MYCAT  BOMB!!!
420 IF BO<=0 OR FNP(X,Y+1)<7 OR Y>9 THEN RETURN ELSE PUT(X*32,(Y+1)*16),BL%:BO=B
O-1:OX=OX-20:CMD PLAY"O4@45bGC","O3@58FGB":RETURN
430  '        PRINT  HI/SCORE
440 IF SC>HI THEN HI=SC
450 LOCATE 31,3:PRINT USING"########";HI:LOCATE 31,7:PRINT USING"########";SC:RE
TURN
460  '        M  I  S  S!
470 IF IY<>1 THEN IX=0:IY=0:RETURN
480 CMD PLAY"@45O6CO5BARAGFRFEDRDCC":FOR I=0 TO 2000:NEXT:LE=LE-1:IF LE<0 THEN R
ETURN 510
490 RETURN 60
500  '        G A M E O V E R
510 LOCATE 10,8:PRINT"GAME OVER":CMD PLAY,,"O6@34BBGRAEDCEDFREDFC"
520 LOCATE 7,15:PRINT"TRY AGAIN [Y/N]?"
530 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 530
540 IF I$="Y" OR I$="y" THEN CLS 3:LOCATE 0,0:GOTO 50
550 IF I$="N" OR I$="n" THEN WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:END ELSE 530
560  '        T  I  T  L  E
570 COLOR 1:PRINT:PRINT"
580 PRINT"                  "
590 PRINT"                  ":PRINT:COLOR 2
600 PRINT"                  "
610 PRINT"                  "
620 PRINT"                  ":COLOR 6
630 PUT(168,96 ),MY%:LOCATE 14,13:PRINT"...........MYCAT"
640 PUT(168,112),BI%:LOCATE 14,15:PRINT".........BIG EYE"
650 PUT(168,128),MB%:LOCATE 14,17:PRINT".......MAGIC BALL"
660 PUT(168,144),BO%:LOCATE 14,19:PRINT".............BOMB"
670 LOCATE 10,23:COLOR 5:PRINT"PUSH ANY KEY TO START!":IF INKEY$="" THEN 670 ELS
E RETURN
680  '        G A M E  GAMEN
```


★ファミリーベーシックを買って1年，ぜんぜんうまくならない。でも，最近だんだんとわかってきた。これもベーマガのおかげです。(北海道札幌市・ちょっといいですか12才)……【編：やっぱりゲームは自分で作るのが一番！】

```
690 CLS 3:CMD PLAY,,"O5@34CDEREERDEFRFFREFGRG6RBAGFEDC"
700 FOR J=1 TO 12:FOR I=1 TO 15:MP=VAL(MID$(MP$(RD,J),I,1))
710 XX=I-1:YY=J-1:ON MP+1 GOSUB 840,850,860,870,880:NEXT:NEXT
720 PUT(X*32,Y*16),MY%;PUT(PX*32,PY*16),BI%
730 LOCATE 31,1:COLOR 5:PRINT"HI-SCORE"
740 LOCATE 31,5:PRINT"SCORE"
750 LOCATE 31,9:PRINT"LEFT"
760 LOCATE 31,13:PRINT"OXYGEN"
770 LOCATE 31,17:PRINT"ROUND"
780 LOCATE 31,21:COLOR 6:PRINT"By";
790 LOCATE 33,22:PRINT"Sahiro";
800 LOCATE 31,3:COLOR 7:PRINT USING"########";HI
810 LOCATE 31,7:PRINT USING"########";SC
820 LOCATE 31,11:PRINT USING"########";LE
830 LOCATE 31,19:PRINT USING"########";RD
840 RETURN
850 PUT(XX*32,YY*16),BL%,PSET:RETURN
860 PUT(XX*32,YY*16),BO%,PSET:RETURN
870 PUT(XX*32,YY*16),MB%,PSET:RETURN
880 PUT(XX*32,YY*16),BA%,PSET:RETURN
890 '         READ CHARA DATA
900 DIM BA%(99),BL%(99),BO%(99),MB%(99),DO%(99),BI%(99),MY%(99)
910 FOR I=0 TO 99:READ A$:BA%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
920 FOR I=0 TO 99:READ A$:BL%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
930 FOR I=0 TO 99:READ A$:BO%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
940 FOR I=0 TO 99:READ A$:MB%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
950 FOR I=0 TO 99:READ A$:DO%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
960 FOR I=0 TO 99:READ A$:BI%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
970 FOR I=0 TO 99:READ A$:MY%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:RETURN
980 '         CHARACTER DATAS
990 '▲▼▲▼  B A M B O O  ▼▲▼▲
1000 DATA  20,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1111,1111,0,0,0,0,3333,3333,0,0,0,0,3333,
3333,0,0,0,0,3333,3333,0,0,0,0,3333,3333,0,0,0,0,3333,3333,0,0,0,0,3333,3333
1010 DATA  FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,5755,5755,FFFF,FFFF,300,300,ABAA,ABAA,F
FFF,FFFF
1020 DATA  300,300,5755,5755,FFFF,FFFF,300,300,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,555
7,5557,FFFF,FFFF,3,3,AAAB,AAAB,FFFF,FFFF,3,3,5557,5557,FFFF,FFFF,3,3,0,0
1030 '▲▼▲▼  B L O C K  ▼▲▼▲
1040 DATA  20,10,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,5755,5755,FFFF,FFFF,300,300,ABAA,
ABAA,FFFF,FFFF,300,300,5755,5755,FFFF,FFFF,300,300,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
,5557,5557,FFFF,FFFF,3,3,AAAB,AAAB,FFFF,FFFF,3,3,5557,5557,FFFF,FFFF,3,3
1050 DATA  FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,5755,5755,FFFF,FFFF,300,300,ABAA,ABAA,F
FFF,FFFF,300,300,5755,5755,FFFF,FFFF,300,300,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,5557,
5557,FFFF,FFFF,3,3,AAAB,AAAB,FFFF,FFFF,3,3,5557,5557,FFFF,FFFF,3,3,0,0
1060 '▲▼▲▼  B O M B  ▼▲▼▲
1070 DATA  20,10,0,0,0,A8,0,A8,0,0,200,4401,200,1,0,0,800,5800,800,0,0,0,1000,
FE06,1000,4800,FF03,C0,0,F800,0,5000,FF1F,F8,0,3401,0,1000,FF3F,FC,0,2010,0,18
1080 DATA  FF7F,FE,0,8,0,C,FFFF,FF,0,0,0,0,FFFF,FF,0,4,0,6,FFFF,FF,0,4,0,6,FF7F,
FE,0,8,0,C,FF3F,FC,0,10,0,18,FF1F,F8,0,0,0,0,FF03,C0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1090 '▲▼▲▼  B A L L  ▼▲▼▲
1100 DATA  20,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1F00,F8,0,0,
1F00,F8,FF00,FF,0,0,FF00,FF,FF03,C0FF,0,7,FF03,C0FF,FF07,E0FF,0,8003,FF07,E0FF
1110 DATA  FF0F,F0FF,F000,0,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,F801,C001,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,F8
01,C001
1120 DATA  FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,F000,C001,FF0F,F0FF,FF07,E0FF,0,8003,FF07,E0FF,FF
03,C0FF,0,7,FF03,C0FF,FF00,FF,0,0,FF00,FF,1F00,F8,0,0,1F00,F8,0,0
1130 '▲▼▲▼  D O O R  ▼▲▼▲
1140 DATA  20,10,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,40,200,40,200,40,200,40,200,FF5F,
FAFF,FF5F,FAFF,40,200,FF5F,FAFF,FF5F,FAFF,7F40,2FE,925F,FA31,FF5F,FAFF,7F40,2FE
1150 DATA A45F,FA63,FF5F,FAFF,7F40,2FE,C85F,FAC5,FF5F,FAFF,7F40,2FE,915F,FA89,FF
5F,FAFF,40,200
1160 DATA FF5F,FAFF,FF5F,FAFF,40,6200,FF5F,9AFF,FF5F,9AFF,40,6200,FF5F,9AFF,FF5F
,9AFF,40,200,FF5F,FAFF,FF5F,FAFF,40,200,FF5F,FAFF,FF5F,FAFF,40,200,FF5F,FAFF,FF5
F
1170 DATA  FAFF,40,200,FF5F,FAFF,FF5F,FAFF,40,200,FF5F,FAFF,FF5F,FAFF,0,0
1180 '▲▼▲▼  B I G  E Y E  ▼▲▼▲
1190 DATA  20,10,0,0,0,0,0,0,7F00,FE,7F00,FE,7F00,FE,FF03,C0FF,FF03,C0FF,FF03,C0
FF,F00F,F07F,FF0F,30FF,F00F,F07F,C01F,F81F,FF1F,F8FF,C01F,F81F,801F,F80F,FF1F
1200 DATA  98FF,801F,F80F,801F,F80F,FF1F,98FF,801F,F80F,C00F,F01F,FF0F,30FF,C00F
,F01F,F003,C07F,FF03,C0FF,F003,C07F,7F00,FE,7F00,FE,7F00,FE,0,0,700,E0,700,E0,0,
0,300,C0
1210 DATA  300,C0,0,0,0,E0,0,E0,0,0,0,E1,0,E1,0,0,0,C2,0,C2,0,0,0,3C,0,3C,0,0
1220 '▲▼▲▼  M Y C A T  ▼▲▼▲
1230 DATA 20,10,0,0,FF0F,F0FF,3F00,FC,3,C000,FF07,E0FF,FF03,C0FF,3C00,3C,FF03,C0
FF,FF01,80FF,7E00,7E,FF03,C0FF,FF03,C0FF,6200,46,E307,E0C7,E307,E0C7,2000,4
1240 DATA E307,E0C7,E307,E0C7,0,0,FF01,80FF,FF01,80FF,C000,3,1F00,F8,1F00,F8,E00
0,7,3F
1250 DATA FC00,3F,FC00,FF00,FF,7F,FE00,7F,FE00,FF00,FF,34,2C00,3F34,2CFC,FF00,FF
,0,0,2F00,F4,FF00,FF,1F,F800,2F1F,F8F4
1260 DATA 7F00,FE,803F,FC01,9F3F,FCF9,3F00,FC,803F,FC01,803F,FC01,0,0,807F,FE01,
807F,FE01,0,0
1270 '         READ MAZE DATAS
1280 DIM MP$(R,12)
1290 FOR I=1 TO R:FOR J=1 TO 12:READ MP$(I,J):NEXT:NEXT:RETURN
1300 '         M A Z E  DATA
1310 '▲▼▲▼ R O U N D [ 1 ] ▼▲▼▲
1320 DATA 111111111111111
1330 DATA 100003001130001
1340 DATA 111101010311001
1350 DATA 120001011444101
1360 DATA 111101021111101
1370 DATA 130021011000001
1380 DATA 111111000011111
1390 DATA 100010013130131
1400 DATA 132100011112011
1410 DATA 111110131001011
1420 DATA 100002110321021
1430 DATA 111111111111111
1440 '▲▼▲▼ R O U N D [ 2 ] ▼▲▼▲
1450 DATA 111111111111111
1460 DATA 120003000300001
1470 DATA 111101203120001
1480 DATA 111101111111101
1490 DATA 133101020000001
1500 DATA 114101013110311
1510 DATA 100001014410001
1520 DATA 111111011110141
1530 DATA 144100200300001
1540 DATA 100001100110111
1550 DATA 102144444441331
1560 DATA 111111111111111
1570 '▲▼▲▼ R O U N D [ 3 ] ▼▲▼▲
1580 DATA 111111111111111
1590 DATA 102020000000001
1600 DATA 111111100111111
1610 DATA 111111101011111
1620 DATA 131331121012331
1630 DATA 141112121011141
1640 DATA 100000021020201
1650 DATA 101111210111121
1660 DATA 101111210133131
1670 DATA 101121210113111
1680 DATA 101131401141441
1690 DATA 111111111111111
1700 '▲▼▲▼ R O U N D [ 4 ] ▼▲▼▲
1710 DATA 111111111111111
1720 DATA 121121200000001
1730 DATA 134311101044441
1740 DATA 122421101031111
1750 DATA 121211101012321
1760 DATA 112121101311111
1770 DATA 111112101021331
1780 DATA 133111101011421
1790 DATA 124444041013121
1800 DATA 100000001414211
1810 DATA 100202020000001
1820 DATA 114141411111141
1830 '▲▼▲▼ R O U N D [ 5 ] ▼▲▼▲
1840 DATA 111111111111111
1850 DATA 120000020000201
1860 DATA 110032000230001
1870 DATA 113144131441321
1880 DATA 122100010000111
1890 DATA 111101101110021
1900 DATA 122100001301111
1910 DATA 111101011101111
1920 DATA 113101011211131
1930 DATA 114101031121241
1940 DATA 100001001321411
1950 DATA 111111141111111
```

★えー，このページはペンキぬりたてなのでさわらないでください。あっ！そこの影，よっかかるんじゃない！
（千葉県我孫子市・ペペンポンチキフン以下省略11才）……【影：本の上によっかかるやつはバッテンくれるぞ！】

PC-9801/E/F/m/Vm用
N88(86)BASIC

CUP君のアルバイト PART 2

パート

伊田　弘



●はじめに

お久しぶりです。覚えている人も少ないと思いますが，59年11月号に「CUP君のアルバイト　パート1」などというゲームをのせてもらった伊田　弘(通称HIDER)です。

とにかくパート2を作ろうと思ってがんばってたのですが，3作ほど途中でやめまして(つまり，これは5作め)，またディスクの故障，ゲーム中毒などのおかげで，こんなに遅くなってしまいました。

●STORY

前のパート1でやっとパソコンを買えたCUP君は，こんどはプリンタがほしくなり，またアルバイトを探しはじめました。

やっと見つけたのは，特殊な倉庫の中に散らばっているボールを電送する仕事でした。はりきってでかけてみると，そこにはこの手のゲームには付きものの，おじゃま虫のMAG君ファミリーがいたのです…。

●ゲームの説明

プログラムを打ち込んで，セーブしたあとRUNしてください。するとタイトルがでてくるので，スペース・キーを押してください。すると，キャラクターの紹介があるので覚えておいてください。しばらくすると，ゲームがはじまります。

CUP君はテンキーの2468で動かします(斜めにも動けます)。ボールを押すと，押した方向に動きだします（ただし，すでに一つのボールが動いている間は，押しても動きません)。座標で25移動すると止まります。

また，壁やちがう色の電送機，MAG君に当たったり，はしまでいくとはね返ります。CUP君に当たった場合もはね返りますが，そのときまたあらたに25動くようになります。また，MAG君(X，Y)に当たると，30点入り，一定時間気絶して動かなくなります。

ボールが25動いて止まったところが同じ色の電送機だったら，ボールは電送されて10点入ります。

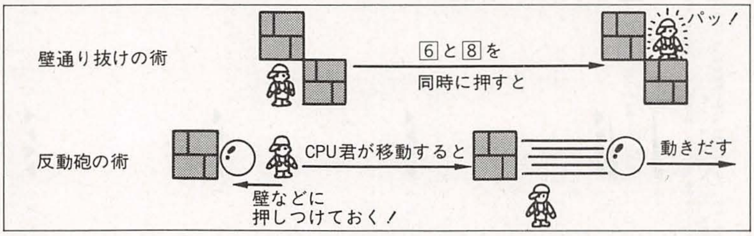
すべてのボールを電送したら面クリアです（100点。ある時間内（1面は5分以内）にクリアするとTIMEボーナス500点)。

MAGX君は，適当にCUP君を追いかけてきて，動いていないボールの上を通ると，それを別の場所へと運んでしまいます。また，ボールにやられて気絶する時間は長いです（ただし，面ごとに短くなる)。奇数面で出現します。

MAGY君は，X君と性質はあまりかわりません。しかし，ボールにやられている時間が，X君より短いです。偶数面にでてきます。

MAGW君は，ある時間以上になると，それまでのX，Y君が変形してでてきます。このW君には，ボールはきかないし，また，斜めに移動してくるので要注意!

あと，いくつかのテクニック(?)を第1図に示します。あっ忘れてましたが，壁は押せます。

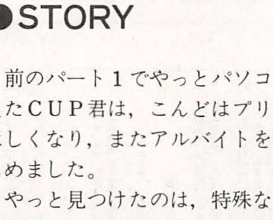


《第1図》テクニック紹介

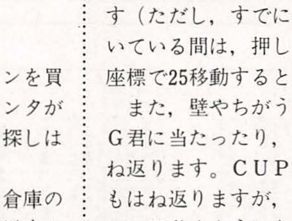
●改造について

110行のKCUPの値を変えると，CUP君の数が増えます。

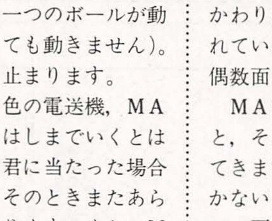
また，170行のFOR…150…の150を小さくすると速くなります。挑戦してみてください。



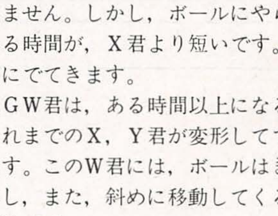
《写真1》タイトル画面のつぎにキャラクター紹介



《写真2》敵に触れるとCUP君が1人減ります



《写真3》MAG君にボールをさらわれることも…



《写真4》電送機にボールをすべて運ぶと面クリア

★僕は今月でベーマガが買えなくなることになってしまいました。けど，僕のかわりに読者を2人増やしておきました。(東京都江戸川区・ウイングマンII 13才)……【編：残念!ベーマガはこれからおもしろくなるのに…。】

CUP君のアルバイト PART 2のプログラム・リスト

```
10 REM +++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
20 REM +++++ CUPクン ノ アルバイト (PART 2)       +++++
30 REM +++++    for PC-9801(U/E/F/M/VF/VM) +++++
40 REM +++++              By Hiromu.Ida +++++
50 REM +++++  カンセイ ネンガッピ  1985年 12月 01日  +++++
60 REM +++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
70 REM ***** ショキ セッテイ *****
80  CLEAR:DEFINT A-Z:WIDTH 80.25:CONSOLE 24.1.0.1:SCREEN 0:CLS 3
90   FOR I=0 TO 7:COLOR=(I.I):NEXT I
100  RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$.2))+VAL(MID$(TIME$.4.2))*10
110  LV=0:MEN=1:SC=0:SCB=0:HI=2000:SHI=0:KCUP=5:MOB=25:STOP ON:ON STOP GOSUB 178
0:ON ERROR GOTO 1770
120   GOSUB 1160 ' キャラ ノ セッテイ ヘ
130   GOSUB 1290 ' デモ ガメン ヘ
140   GOSUB 890 ' ガメン ヲ カク
150 REM ***** メイン *****
160  REM ----- CUPクン イドウ -----
170   IF MB=0 THEN FOR I=0 TO 150:NEXT I:GOTO 180 ELSE GOSUB 340 ' ボール イドウ ヘ
180   LOCATE 6.24:PRINT MEN:"メン    SCORE":SCB:CHR$(&H1D):SC$:"  ノコリ ノ CUPクン":KCUP
:"TIME  ":TIME$:
190    KIN1=INP(&HE0):KIN2=INP(&HE1):IF KIN1=KIN2 THEN 460 ELSE KA=(KIN1=&HEF)-(
KIN1=&HBF)+(KIN1=&HEB)-(KIN1=&HBB):KB=(KIN2=&HFE)-(KIN1=&HFB)-(KIN1=&HEB)-(KIN1=
&HBB)' キー ニュウリョク
200    XXCUP=XCUP+KA:XXCUP=XXCUP+(XXCUP>25)-(XXCUP<0)
210    YYCUP=YCUP+KB:YYCUP=YYCUP+(YYCUP>15)-(YYCUP<0)
220    G=GAM(XXCUP.YYCUP):B=BGA(XXCUP.YYCUP):D=DEN(XXCUP.YYCUP)
230   IF G=SMAG+1 THEN 660 ' MAG ニ ツカマッタ !!
240    GMM=(G=0)*2+(B=0)-(B>8)
250   IF GMM=-3 THEN GOTO 330 ' スペース ナラ CUPクン ヒョウジヘ
260   IF GMM=-2 THEN 270 ELSE 390
270   IF MB=0 THEN MB=1:GET(XXCUP*24.YYCUP*12)-(XXCUP*24+23.YYCUP*12+11).HB:BCO=
B+4:HX=KA:HY=KB:BX=XXCUP:BY=YYCUP:BGA(BX.BY)=BCO:BEEP 1:BEEP 0:GOTO 460 ELSE 460
 ' ボール ヲ ウゴカス ジュンビ
280  REM +++++ カベ ウゴカス +++++
290   IF GMM=-1 THEN IF G=9 THEN BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:KXCUP=XXCUP+KA:KYCU
P=YYCUP+KB ELSE 460
300   IF KXCUP<0 OR KXCUP>25 OR KYCUP<0 OR KYCUP>15 THEN 460
310   IF GAM(KXCUP.KYCUP)=0 AND BGA(KXCUP.KYCUP)=0 AND DEN(KXCUP.KYCUP)=0 THEN G
AM(KXCUP.KYCUP)=9:PUT(KXCUP*24.KYCUP*12).KABE:PUT(XXCUP*24.YYCUP*12).KABE:GOTO 3
30 ELSE 460
320  REM +++++ CUP クン ヒョウジ +++++
330    GAM(XCUP.YCUP)=0:GAM(XXCUP.YYCUP)=1:PUT(XCUP*24.YCUP*12).CUP:PUT(XXCUP*24
.YYCUP*12).CUP:XCUP=XXCUP:YCUP=YYCUP:BEEP 1:BEEP 0:GOTO 460
340  REM ----- ボール イドウ -----
350    BXX=BX+HX:BYY=BY+HY:JOK=(BXX<0 AND HX<>0)+(BXX>25 AND HX<>0)+(BYY<0 AND H
Y<>0)+(BYY>15 AND HY<>0):BXX=BXX-(BXX<0)+(BXX>25):BYY=BYY-(BYY<0)+(BYY>15)
360    G=GAM(BXX.BYY):B=BGA(BXX.BYY):D=DEN(BXX.BYY)
370    JOK=JOK+(G>0 AND G<5)+(G=1)*3+(G>8)+(B<>0)*2+(D<>0 AND D<>BCO-4)
380   MOB=MOB-25*(JOK=-4)+MOB*(JOK=-4)
390  REM +++++ ボール ノ シュルイ OR ムキ カエル +++++
400   IF JOK=-2 THEN BGA(BX.BY)=BCO-4:BCO=B+4:BGA(BXX.BYY)=BCO:GET(BXX*24.BYY*12
)-(BXX*24+23.BYY*12+11).HB:BX=BXX:BY=BYY:BEEP 1:BEEP 0:RETURN
410   IF G=SMAG+1 AND G<4 AND AT=0 THEN BEEP:STM=250/MEN/SMAG:SC=SC+30:GOSUB 780
:GAM(BXX.BYY)=10 ELSE AT=0
420   IF JOK<>0 THEN HX=HX*(HX<>0):HY=HY*(HY<>0):BEEP 1:BEEP 0:RETURN
430    MOB=MOB-1:IF MOB=0 THEN MB=0:IF D=BCO-4 THEN 700 ELSE BCO=BCO-4:MOB=25
440  REM +++++ ボール ヒョウジ +++++
450    PUT(BX*24.BY*12).HB:PUT(BXX*24.BYY*12).HB:BGA(BX.BY)=0:BGA(BXX.BYY)=BCO:B
X=BXX:BY=BYY:RETURN
460  REM ----- MAGクン イドウ -----
470    MAT=MAT+(YA=1):IF MAT=0 THEN YA=0 ELSE FOR I=0 TO 200:NEXT I:GOTO 170 ' C
UP クン ガ ヤラレタアト シバラク STOP
480   IF STM<>0 THEN STM=STM-1:GAM(XMAG.YMAG)=-(SMAG+1)*(STM=0)-10*(STM<>0):AT=(
STM=0):FOR I=0 TO 200:NEXT I:GOTO 170 ' ボール ニ ヤラレタ トキ シバラク STOP
490   IF VAL(MID$(TIME$.4.2))>=5+LV AND SMAG<>3 THEN BEEP:BEEP:BEEP:SMAG=3:GAM(X
MAG.YMAG)=SMAG+1:PUT(XMAG*24.YMAG*12).MAG:PUT(XMAG*24.YMAG*12),MAGW:GET(XMAG*24,
YMAG*12)-(XMAG*24+23.YMAG*12+11).MAG:GOTO 170 ' MAG ガ ヘンケイ ---> MAGW ニ
500    XXMAG=XMAG+MUX:YYMAG=YMAG+MUY:IF XXMAG=XCUP AND YYMAG=YCUP THEN 660 ELSE
JOK=(XXMAG<0 AND MUX<>0)+(XXMAG>25 AND MUX<>0)+(YYMAG<0 AND MUY<>0)*2+(YYMAG>15
AND MUY<>0)*2
510   REM +++++ ムキ ヲ カエル +++++
520    IF JOK=-1 THEN MUX=-MUX ELSE IF JOK=-2 THEN MUY=-MUY
530     XXMAG=XXMAG-(XXMAG<0)+(XXMAG>25):YYMAG=YYMAG-(YYMAG<0)+(YYMAG>15)
540     G=GAM(XXMAG.YYMAG):B=BGA(XXMAG.YYMAG):D=DEN(XXMAG.YYMAG)
550     JOK=(G<>0)+(B>8)+(D<>0)+(SMAG=3)*3
560    IF JOK=-1 OR JOK=-2 THEN RN=RND(1):RRN=RND(1):MUX=-(1+(RRN=0)*2)*(RN=0):MU
Y=-(1+(RRN=0)*2)*(RN=1):GOTO 170
570    IF JOK=-4 OR JOK=-5 THEN MUX=-SGN(XCUP-XMAG):MUY=SGN(YCUP-YMAG):GOTO 170
580    RN=RND(1):IF XMAG=XCUP AND MUX<>0 AND (RN=0 OR SMAG<>2) THEN MUY=SGN(YCUP-
YMAG):MUX=0:GOTO 170
590    IF YMAG=YCUP AND MUY<>0 AND (RN=0 OR SMAG<>1) THEN MUX=SGN(XCUP-XMAG):MUY=
0:GOTO 170
600   REM +++++ ボール ハコビ +++++
610    IF B<>0 AND TB=0 THEN TB=1:TBC=B:BGA(XXMAG.YYMAG)=0:GET(XXMAG*24.YYMAG*12)
-(XXMAG*24+23.YYMAG*12+11).TBO:PUT(XXMAG*24.YYMAG*12).TBO:IDO=20
620     IDO=IDO+(TB=1):JOK=(TB=1)+(IDO=0)*2+(BGA(XMAG.YMAG)<>0)*4
630     IF JOK=-3 THEN TB=0:PUT(XMAG*24.YMAG*12).TBO:BGA(XMAG,YMAG)=TBC ELSE IF J
OK=-7 THEN IDO=1
640   REM +++++ MAG クン ヒョウジ +++++
650     PUT(XMAG*24.YMAG*12).MAG:PUT(XXMAG*24.YYMAG*12).MAG:GAM(XMAG.YMAG)=0:GAM(
XXMAG.YYMAG)=SMAG+1:XMAG=XXMAG:YMAG=YYMAG:GOTO 170
660   REM ----- CUPクン ヤラレター -----
670     KCUP=KCUP-1
680     BEEP:FOR I=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:IF KCUP=0 THEN 800
690     YA=1:MAT=10:GOTO 170
700   REM ----- トクテン -----
710     PUT(BX*24.BY*12).HB:PUT(BXX*24.BYY*12).HB:BEEP:SC=SC+10:GOSUB 780:PUT(BXX
*24.BYY*12).HB:BGA(BX.BY)=0:MOB=25
720     NBA=NBA-1:IF NBA=0 THEN 740 ELSE RETURN
730   REM +++++ メン クリア +++++
740     LOCATE 6.24:PRINT MEN:"メン    SCORE":SCB:CHR$(&H1D):SC$:"  ノコリ ノ CUPクン":KCU
P:"TIME ":TIME$:
750     IF VAL(MID$(TIME$.4.2))<(LV+1)*5 THEN SC=SC+500:GOSUB 780:LOCATE 30.12:PRI
NT "TIME ボーナス 500 pts !!!"::BEEP:BEEP:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LOCATE 30.12:PRINT
 SPACE$(22):
760     SC=SC+100:GOSUB 780:LV=LV+1:MEN=MEN+1:BEEP:BEEP:BEEP:GOTO 140
770   REM ----- トクテン ガ イチマンテン ヲ コエタ ショリ -----
780    IF SC>=10000 THEN SCB=SCB+1:SC=SC-10000
790     SC$=MID$(STR$(SC).2.(LEN(STR$(SC))-1)):RETURN
800   REM ***** GAME OVER *****
810     LOCATE 6.24:PRINT MEN:"メン   SCORE":SCB:CHR$(&H1D):SC$:"  ノコリ ノ CUPクン":KCUP
:"TIME ":TIME$:
820     LINE(199.79)-(415.152).0.BF:LINE(199.79)-(415.152).7.B:LOCATE 25.10:PRINT
"******** GAME OVER ********"
830    IF SCB>SHI OR (SCB=SHI AND SC>=HI) THEN HI=SC:HI$=SC$:SHI=SCB:LOCATE 31.12:
PRINT "YOUR HI-SCORE !!!" ELSE HI$=MID$(STR$(HI).2.(LEN(STR$(HI))-1))
840     LOCATE 32.14:PRINT "YOUR SCORE":SCB:CHR$(&H1D):SC$;
850     LOCATE 32.16:PRINT " HI-SCORE ":SHI:CHR$(&H1D):HI$;
860     LOCATE 29.18:PRINT "TRY AGAIN ? (Y or N)"
870     I$=INKEY$:IF I$="" THEN 870 ELSE IF INSTR("Yyン",I$)<>0 THEN 880 ELSE IF IN
STR("Nnミ",I$)<>0 GOTO 1780 ELSE 870
880     KCUP=5:LV=0:MEN=1:SC=0:SC$="":SHI=0:CONSOLE 0.25:CLS 3:CONSOLE 24.1:GOTO 1
40
890   REM ***** ガメン セイサク *****
900   RANDOMIZE MEN ' キマッタ メン ニ ナル ===>ケス ト・・・・ランダム ナ メン ニ ナル
910     CLS 3:MB=0:MOB=25:MAT=0:YA=0:STM=0:AT=0:TB=0:IDO=0:FOR I=0 TO 25:FOR II=0
TO 15:GAM(I.II)=0:BGA(I.II)=0:DEN(I.II)=0:NEXT II.I
920   REM ----- デンソウキ -----
930     FOR I=3 TO 6
940      GOSUB 1150:IF GG<>0 THEN 940
```

★つぐ美お姉さん！ぼくです。弟のつぐ男です!!なつかしいなぁ。こんなところで会えるなんて…。（愛知県高浜市・安藤次男14才）……【影：こんなところって，どんなところ？もしかして，あんなところ？一同：？？？】

```
950    DEN(GXX,GYY)=I+2:LINE(GXX*24,GYY*12)-(GXX*24+23,GYY*12+11),I,B:PAINT(GXX*
24+1,GYY*12+1),7,I:NEXT I
960  REM ----- ｶﾍﾞ -----
970   IF LV*2>20 THEN LV=10
980   FOR I=0 TO (LV*2+10)*2
990    GOSUB 1150:IF GG<>0 THEN 990
1000     GAM(GXX,GYY)=9:PUT(GXX*24,GYY*12),KABE:NEXT I
1010   REM ----- CUPｸﾝ -----
1020   GOSUB 1150:IF GG<>0 THEN 1020 ELSE GAM(GXX,GYY)=1:XCUP=GXX:YCUP=GYY:PUT(G
XX*24,GYY*12),CUP
1030   REM ----- MAGｸﾝ -----
1040   GOSUB 1150:IF GG<>0 THEN 1040 ELSE XMAG=GXX:YMAG=GYY:MUX=1:MUY=0:SMAG=-(M
EN MOD 2=1)-(MEN MOD 2=0)*2
1050   IF SMAG=1 THEN PUT(XMAG*24,YMAG*12),MAGX:GAM(XMAG,YMAG)=2 ELSE PUT(XMAG*2
4,YMAG*12),MAGY:GAM(XMAG,YMAG)=3
1060    GET(XMAG*24,YMAG*12)-(XMAG*24+23,YMAG*12+11),MAG
1070   REM ----- ﾎﾞｰﾙ -----
1080   FOR I=0 TO 3:FOR II=0 TO LV
1090    GOSUB 1150:IF GG<>0 THEN 1090
1100    BGA(GXX,GYY)=I+5:GGX(I,II)=GXX*24:GGY(I,II)=GYY*12:NEXT II,I
1110   FOR I=0 TO LV:PUT(GGX(0,I),GGY(0,I)),PB:PUT(GGX(1,I),GGY(1,I)),GB:PUT(GGX
(2,I),GGY(2,I)),SB:PUT(GGX(3,I),GGY(3,I)),YB:NEXT I
1120    NBA=(LV+1)*4
1130   TIME$="00:00:00":RETURN
1140   REM ----- ｻﾞﾋｮｳ ｻﾌﾞ -----
1150   GXX=RND(1)*23+1:GYY=RND(1)*13+1:GG=GAM(GXX,GYY)+DEN(GXX,GYY)+BGA(GXX,GYY)
:RETURN
1160 REM ***** ｷｬﾗ ﾉ ｾｯﾃｲ *****
1170   REM --- ｷｬﾗ ﾉ ﾍﾝｽｳ ｾｯﾃｲ ---
1180   CHA=57:DIM A$(2,CHA),A#(2,CHA),CUP(CHA),MAGX(CHA),MAGY(CHA),MAGW(CHA),MAG
(CHA),PB(CHA),GB(CHA),SB(CHA),YB(CHA),HB(CHA),TBO(CHA),KABE(CHA),GAM(25,15),BGA(
25,15),DEN(25,15),GGX(3,10),GGY(3,10)
1190   REM --- ｷｬﾗ ﾖﾐｺﾐ (CUP,MAG(X･Y･W)) ---
1200   FOR U=0 TO 2:FOR I=0 TO CHA:READ A$(U,I):A#(U,I)=VAL("&H"+A$(U,I)):NEXT I
,U
1210   FOR I=0 TO CHA:CUP(I)=A#(0,I):MAGX(I)=A#(1,I):MAGY(I)=A#(2,I):NEXT I
1220   SCREEN 0,3:PUT(0,0),MAGX:PUT(0,0),MAGY:GET(0,0)-(23,11),MAGW
1230   REM --- ﾎﾞｰﾙ(ﾑﾗｻｷ,ﾐﾄﾞﾘ,ﾐｽﾞｲﾛ,ｷｲﾛ) ---
1240   CLS 2:FOR I=3 TO 6:CIRCLE(I*24+12,6),10,I:PAINT(I*24+12,6),I,I:NEXT I
1250   FOR I=3 TO 6:RESTORE 1700:FOR II=0 TO 5:READ TX,TY:PSET(24*I+TX,TY),0:NEX
T II,I
1260   GET(72,0)-(95,11),PB:GET(96,0)-(119,11),GB:GET(120,0)-(143,11),SB:GET(144
,0)-(167,11),YB
1270   FOR I=0 TO 5:READ X1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C,BF:NEXT I:GET(0,0)-
(23,11),KABE
1280   CLS 3:SCREEN 0,0:RETURN
1290   REM ***** ﾀｲﾄﾙ *****
1300   CONSOLE 0,25
1310   READ DA,DB:JOK=(DA<0)+(DB<0):IF JOK=-1 THEN COL=-DA:GOTO 1310 ELSE IF JOK
=-2 THEN 1370
1320   ON COL GOSUB 1330,1340,1350,1360:BEEP 1:BEEP 0:FOR I=0 TO 250:NEXT I:GOTO
1310
1330    PUT(DA*24,DB*12),PB:RETURN
1340    PUT(DA*24,DB*12),GB:RETURN
1350    PUT(DA*24,DB*12),SB:RETURN
1360    PUT(DA*24,DB*12),YB:RETURN
1370    Y$=CHR$(&H1D):YA$=CHR$(&H1F)+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$:LOCATE 53,8:PRINT " /
/ ";YA$;"●  ● /";YA$;" ＼／\/";
1380   LOCATE 26,20:PRINT "[*****  ﾏｸﾞﾈｯﾄ ﾊﾟﾆｯｸ  *****]";:LOCATE 29,22:PRINT "pr
ogrammed by HIROM IDA";:FOR I=0 TO 5000:NEXT
1390   LOCATE 32,15:PRINT "HIT [SPACE] KEY !!";:IF INKEY$=" " THEN 1410
1400   FOR I=3 TO 6:COLOR=(I,INT(RND(1)*4)+1):NEXT I:GOTO 1390
1410   FOR I=3 TO 6:COLOR=(I,I):NEXT I:CLS 3
1420   LINE(60,50)-(580,170),7,B:PAINT(0,0),5,7:LINE(271,24)-(367,31),0,BF:LOCAT
E 34,3:PRINT "ｷｬﾗｸﾀｰ ｼｮｳｶｲ";
1430   PUT(74,56),CUP:PUT(74,80),MAGX:PUT(122,80),MAGY:PUT(170,80),MAGW:PUT(74,1
04),PB:PUT(122,104),GB:PUT(170,104),SB:PUT(218,104),YB:PUT(74,152),KABE
1440   FOR I=0 TO 3:LINE(I*48+74,128)-(I*48+97,139),7,BF:LINE(I*48+74,128)-(I*48
+97,139),I+3,B:NEXT I
1450    TEN$="··········       ":LOCATE 37,7:PRINT TEN$;"CUPｸﾝ";:LOCATE 37,10:PRIN
T TEN$;"MAG ｸﾝ ﾌｧﾐﾘｰ(X,Y,W)";:LOCATE 37,13:PRINT TEN$;"ﾎﾞｰﾙ(P,G,S,Y)";:LOCATE 37
,16:PRINT TEN$;"ﾃﾞﾝｿｳｷ(P,G,S,Y)";:LOCATE 37,19:PRINT TEN$;"ｶﾍﾞ";
1460   FOR I=0 TO 25000:NEXT I
1470   CLS 3:CONSOLE 24,1:RETURN
1480 REM ***** CUPｸﾝ(mk2) *****
1490   DATA 0018,000C,0000,0000,007F,7F00,0000,0000,FF01,0180
1500   DATA 80FF,5B00,1F80,0080,5B00,0180,80DB,0000,0100,80DB
1510   DATA FF00,0000,0000,FF00,0400,20FF,FF07,04E0,20FF,FF1C
1520   DATA 1F38,F8FF,FF1C,3338,CC00,FF34,302C,0C00,00C0,0703
1530   DATA E0FF,00C0,0003,0000,FFE3,E0C7,0700,C303,00C0,0000
1540   DATA C303,00C0,0000,810F,0FF0,F081,0000,0000
1550 REM ***** MAG (X) *****
1560   DATA 0018,000C,0000,C000,03C3,C300,0000,0000,E733,03CC
1570   DATA C0E7,0000,0F00,F0FF,FF07,07E0,E081,810F,07F0,E081
1580   DATA 3C37,3FEC,FC00,0037,76EC,6E7E,007E,767E,6E00,7E76
1590   DATA 7E6E,7E00,0076,376E,EC3C,003F,37FC,EC00,8107,0FE0
1600   DATA F081,8107,00E0,0000,FF0F,07F0,E0FF,0000,3300,CCE7
1610   DATA E703,00C0,0000,C3C0,0003,00C3,0000,0000
1620 REM ***** MAG (Y) *****
1630   DATA 0018,000C,0000,C000,0300,18C0,0003,0000,003F,3FFC
1640   DATA FC3C,0008,0F10,F081,7E0F,0FF0,F0C3,001E,0E78,7000
1650   DATA BD0F,78F0,1E3C,3C08,0F10,F07E,7EF0,000F,007E,7E0F
1660   DATA F0F0,0F7E,7E00,0F00,F0BD,3C78,081E,103C,C30F,1EF0
1670   DATA 7800,000E,0870,1000,810F,0FF0,F07E,0000,3F00,FC00
1680   DATA 3C3F,00FC,0000,00C0,C003,0318,0000,0000
1690 REM ***** ﾎﾞｰﾙ ｶｹﾞ *****
1700   DATA 8,2,8,3,7,3,7,4,6,4,5,4
1710 REM ***** ｶﾍﾞ *****
1720   DATA 0,0,23,11,2,0,0,23,0,5,0,11,23,11,5,0,5,23,6,5,6,6,9,11,5,14,0,17,5,5
1730 REM ***** ﾀｲﾄﾙ *****
1740   DATA -1,0,4,2,3,2,2,2,1,3,1,4,1,5,2,6,3,6,4,6,-2,0,7,2,7,3,7,4,7,5,8,6,9,6
,10,5,10,4,10,3,10,2,-3,0,13,3,13,2,14,2,15,2,16,3,15,4,14,4,13,4,13,5,13,6
1750   DATA -4,0,21,3,22,2,23,2,24,3,23,4,22,5,21,6,22,6,23,6,24,6,-1,-1
1760 REM ***** STOP AND ERROR ｼｮﾘ *****
1770    CONSOLE 0,25,1,1:STOP OFF:ON ERROR GOTO 0
1780    CONSOLE 0,25,1,1:STOP OFF:END
```

評…つぎのＮＡＭＣＯ　ＧＡＬに期待(編)



by BUI.

★ところで皆さん，「10－４－10－10」の意味するところは果して…？わーっ!!もうしないから許してー！(山形市・茶柱たつや)……【影：こらーっ！イラストの茶柱，ＯＦが暗号の解答ばっかりになってしまうんだぞ！】

ぴゅう太(G-BASIC)用

移植版
ジャンプマン
JUMPMAN

藤原　茂



HOW TO PLAY

ＪＵＭＰＭＡＮを方向キーで左右に動かし，シュート・キーでジャンプです。ジャンプ中や降下中も，移動できます。一番下に落ちると死にます。右にあるれんがの上にのると面クリアとなり，さらにむずかしくなります。チェリーは，真下にいけば取れます。取ると１ポイントプラスされ，面クリア時にＰＯＩＮＴ×100点がスコアに入ります。面クリアするとMANが３人にもどりますが，このことはあとで重要な意味をもってきます。ハイテクもありますから，がんばってさがしてください。

GRAPHIC

第１図のところには，セル(29)を描いてください。キャラクターは，セル(61)で画面の図のようにまわりをかこってください。それから，セル（251）～セル（254)までセル（63）を必ず描いてください。

参考資料

ベーマガ83年８月号　Ｘ１用「ＪＵＭＰＭＡＮ」

ベーマガ84年６月号　ＦＰ－1000／1100用「ＪＵＭＰＭＡＮ」

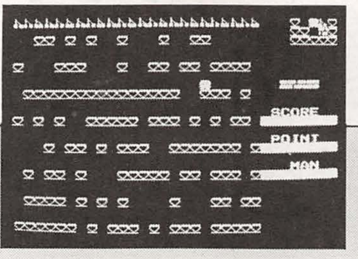
ベーマガ85年10月号　ＭＺ－2200用「ＪＵＭＰＭＡＮ」

CHECKER FLAG

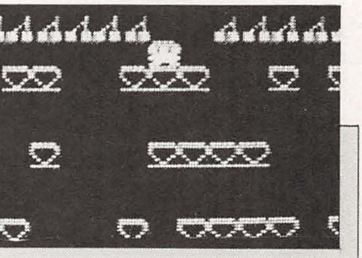
影：うわー！また移植版かー。これで，ぴゅう太は３回連続で，移植ということになるな。これは困ったもんだ。

編：ぴゅう太ユーザーのみなさん，このままでいいのでしょうか！私は，なさけなくて……。

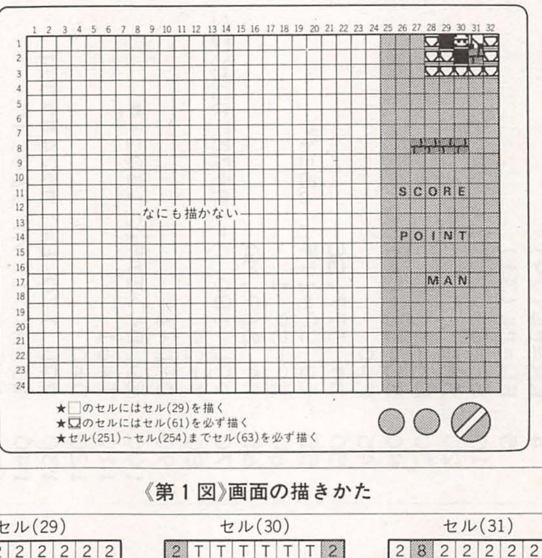
影：成年じゃなくて，編集部の主張だって！



《写真１》こわれていくビルの中をジャンプして上まであがっていく



《写真２》ジャンプマンはジャンプ中の移動も自由自在。それ，チェリーを取れ!!



《第１図》画面の描きかた

セル(29)

2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2

セル(30)

2	T	T	T	T	T	T	2
T	T	T	T	T	T	T	T
5	5	2	5	5	2	5	5
5	5	2	5	5	2	5	5
2	5	5	5	5	5	5	2
4	R	R	R	R	R	R	4
2	5	5	5	5	5	5	2
Q	Q	Q	2	2	Q	Q	Q

セル(31)

2	8	2	2	2	2	2	2
2	8	2	2	2	2	2	2
2	8	8	2	2	2	2	2
2	8	2	8	2	2	2	2
2	8	2	2	8	2	2	2
Q	Q	Q	2	Q	Q	Q	2
Q	Q	Q	2	Q	Q	Q	2
Q	Q	Q	2	Q	Q	Q	2

セル(61)

2	8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8	8
8	2	2	2	2	2	2	8
8	2	2	2	2	2	2	8
2	8	2	2	2	2	8	2
2	2	8	2	2	8	2	2
2	2	2	8	8	2	2	2
8	8	8	8	8	8	8	8

セル(63)

E	E	E	E	E	2	E	E
E	E	E	E	E	2	E	E
E	E	E	E	E	2	E	E
2	2	2	2	2	2	2	2
E	E	2	E	E	E	E	E
E	E	2	E	E	E	E	E
E	E	2	E	E	E	E	E
2	2	2	2	2	2	2	2

《第２図》セルの描きかた

★行ってしまうの，私ものせて。ＢＡＳＩＣはまだできないけれど，きっと覚えます，私。お願い載せて!!（東京都世田谷区・**平井隆夫14才**）……【**影**：こうまで言われちゃネ。つ～みなヤ～ツさ～♪**つぐ美**：カーン！つぎのかた。】

移植版ＪＵＭＰ　ＭＡＮのプログラム・リスト

```
  2  BR=セル(63)
  4  KR=セル(29)
  5  FU=セル(31)
 10  SP=6
 20  S=5
 30  MA=3
 40  SC=SC+F*100
 45  F=0
 50  カケ 377,SC
 55  モシ SP=1ナラバ 65ニイケ
 60  SP=SP-1
 65  カケ 569,MA
 70  マワレ 180 A=1カラ737カンカク32
 80  T=29
 90  D=D+1
100  モシ D<>3ナラバ 130ニイケ
110  T=61
120  D=0
130  マワレ 170 B=1カラ24カンカク1
140  モシ A<>1ナラバ 160ニイケ
150  T=31
160  セル(A+B-1)=セル(T)
170  トジル
180  トジル
185  セル(X)=セル(29)
190  X=716
200  450 ヲヨベ
210  550 ヲヨベ
220  モシ K=0ナラバ 370ニイケ
230  マワレ 360 A=1カラ4カンカク1
235  セル(X)=セル(29)
240  X=X-32
290  450 ヲヨベ
300  550 ヲヨベ
350  モシ KR<>セル(X-32)ナラバ 380 ニイケ
360  トジル
370  モシ KR<>セル(X+32)ナラバ 200 ニイケ
380  セル(X)=セル(29)
383  X=X+32
387  モシ X>736ナラバ 650 ニイケ
390  450 ヲヨベ
400  550 ヲヨベ
420  モシ BR=セル(X+32)ナラバ 20 ニイケ
430  モシ KR=セル(X+32)ナラバ 380 ニイケ
440  200 ニイケ
450  キイ 1 J,K
455  XX=0
460  モシ J<>3ナラバ 480 ニイケ
470  XX=1
480  モシ J<>7ナラバ 491 ニイケ
490  XX=-1
491  H=X-32+XX
492  モシ FU<>セル(H)ナラバ 500 ニイケ
494  F=F+1
496  カケ 473,F
498  オト サンオン
499  セル(H)=セル(29)
500  モシ KR<>セル(X+XX)ナラバ 540 ニイケ
510  セル(X)=セル(29)
520  X=X+XX
530  セル(X)=セル(30)
540  カエレ
550  S=S-1
560  モシ S<>0ナラバ 640 ニイケ
570  S=SP
580  KX=ランスウ(23)
590  KY=ランスウ(7)*96+65
600  セル(KX+KY)=セル(29)
610  オト イチオン
640  カエレ
650  MA=MA-1
660  オト シオン
670  モシ MA<>0ナラバ 65 ニイケ
680  カケ 425,"GAMEOVER"
690  オワリ
```



by バトルホーク

評…な、なんつうギャグを…（影）



by はとぽっぽ

評…あくまで、イラストでの話だったら－（影）

★ちきしょー目立ってやる！ ■■■■■■■■ ＋■×104（福島市・星野　誠15才）……【編：116コ■が書いてありました。Dr.D：この手法をデータ圧縮というんじゃ。影：チェッカーフラッグのかたは上にどうぞ!!】

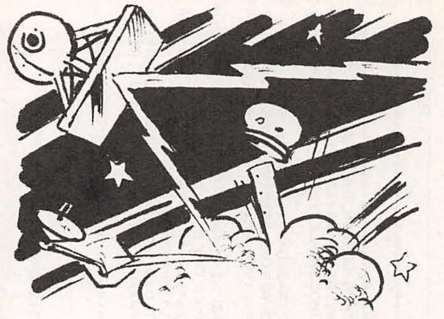
S1用

協賛：日立

3D-反射衛星砲

（はんしゃえいせいほう）

エントリーコード BM④　**パプテマス・シロッコ**



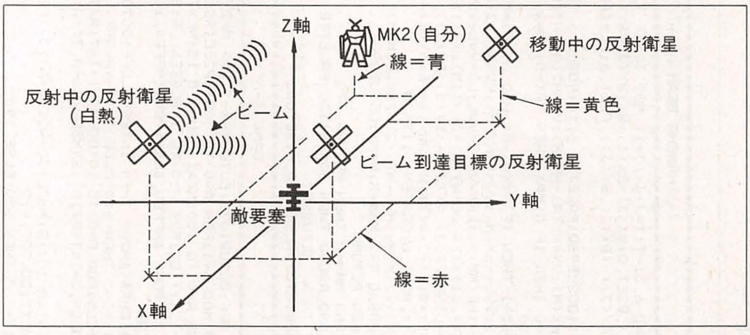
宇宙世紀008Y年，〇ゥー〇は母星での戦いで〇ィ〇ーンズの新兵器をことごとく粉砕し，圧勝（？）に終わった。残るは〇ィ〇ーンズの拠点，〇タンの門だけとなった。〇ゥー〇は全戦力をそそいだが，敵の新兵器，反射衛星砲の前にあえなく散っていった。

そして，あなたは，唯一残っていた人型兵器RX－178－Spec－1ALタイプMKⅡに乗り，〇ゥー〇の期待を一心に集め，出撃した。

しかし，反射衛星砲の威力の前に敵の拠点に近よることができず，しかも，無数にあるビーム中継用反射衛星は，超反射物質でできており，ビーム攻撃がいっさい通用しない。この新兵器に弱点はないのか……。

ゲームの説明

MKⅡを操作し，反射衛星砲の攻撃をよけながら，反射衛星を利用して敵の拠点（敵要塞）をたたくゲームです。



《第1図》画面の見かた

敵兵器の弱点（自動照準のロックされた反射衛星は軌道修正ができない）をつき，ビーム反射直前の反射衛星に体当たりし（座標を合わせる），ビームの進路を敵要塞に変え（スペース・キー）て，要塞を攻撃します。

反射ビームに当たると，ダメージを受け，100％でゲーム・オーバーなので，これはうまくよけてください。今回も3D版なので，移動は[1][9][8][2][4][6]，[↓][↑][+][−][←][→]，[SHIFT][S][A][Z][<][>]のいずれかで，前後上下左右です。

プログラムの説明

今回も3D化してみました。プログラムの1/3や変数名が2月号3D－SHOOTINGと同じなので，2月号を持っている人は，3D－SHOOTINGをRENUM10000してから打ち込むと，同じ文を前のプログラムからもってこれて入力の手間が省けます。

P．S．

あの有名な反射衛星砲を3D化してみました。プロトタイプは反射衛星を動かしてMKⅡを壊すゲームでしたが，操作性が悪く，むずかしすぎたので，敵と味方を反対にしてみました。おかげで，えらく簡単なゲームになってしまいました。

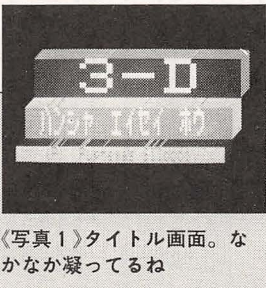
CHECKER FLAG

Dr.D：なるほど，命中判定に内積平面の方程式等，高等数学を使っておるな。読者諸君もゲームばかりせずに，たまには学校の勉強もしてくれよ。プログラムを組むときに役立つときだってあるんだぞ。

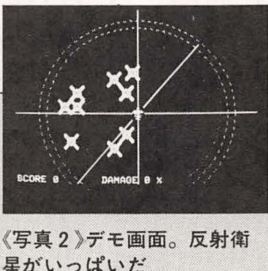
編：ところで，S1には先行入力があるから，INKEY$等を使用不能にしてキー・スキャン・コードを直接PEEKするプログラムが多いですね。

Dr.D：しかし，BREAK後に，キーをまったく受けつけなくなるので，ゲーム中に[ESC]キーを押すと，キーを再び受け付ける状態に直してから，プログラムを中断する機能を必ずつけなくてはならんな。

編：Dr.からのお願いでした。



《写真1》タイトル画面。なかなか凝ってるね



《写真2》デモ画面。反射衛星がいっぱいだ



《写真3》中心が敵要塞である。反射衛星を利用して…



《写真4》やったー！みごと，敵要塞をたたいた！

S1

★僕は知っている。印刷不可能な字はボツにしていることを。もし，ちがってたなら，このきたない字を印刷してみろ！（静岡県浜松市・**高倉真樹15才**）……【**やすきよコンビ**：これでどうや！**影**：やっさんの本領発揮！】

```
10 '*************************************************************************
     Hansha Eisei Hou  Program list      For MB-S1 10/20/30/40/10AV/15/45
   *************************************************************************
20 '  Programmed By Puptemas Silocco   A.D 1985/12/03/02:12:00   Version 1.3
   *************************************************************************
30 'COLOR,,0:FOR A=0 TO 255:SYMBOL(0,0),CHR$(A):IMAGE(0,0),A:NEXT
40 KEY 1,"w.80"+CHR$(13):KEY 2,"screen 0"+CHR$(13):KEY 3,"palette"+CHR$(13):KEY
4,"color,,1:l."+CHR$(13):X$="FFFFFFFFFFFFFFFF":IG$(ASC("*"))=X$:IG$(ASC("("))=,,
X$:IG$(ASC(")"))=,,X$
50 DEFINT C-Z:DEFSNG A-B,H-I,L,S,W:RANDOMIZE TIME/256:WIDTH40:COLOR7,0,0:SCREEN
0,0,1:POKE &HFE24,1:PALETTE
60 ON ERROR GOTO 1150
70 DIM HX(10),HY(10),HZ(10),LX(20),LY(20),LZ(20),K(256),KX(7),KY(7),KZ(7),KB(7),
Z(3,1,1),R(3,6),MF(10),HF(10),AX(30),AY(30),BX(30),BY(30)
80 DIM A%(60),MK2(9),H2(9),C2(4),C3(9),H%(120),HB%(120)
90 GOSUB700
100 FOR A=1 TO 7:FOR B=0 TO 2:READ X$:K(VAL("&H"+X$))=A:NEXT:NEXT
110 FOR A=1 TO -1 STEP -2:READ X,Y,Z:KX(X)=A:KY(Y)=A:KZ(Z)=A:NEXT:KB(7)=1
120 READ S,E:S=S+10:E=E+10:LX(S)=1:LX(E)=-1:READ S,E:S=S+10:E=E+10:LY(S)=1:LY(E)
=-1:READ S,E:S=S+10:E=E+10:LZ(S)=1:LZ(E)=-1
150 FOR A=1 TO 3:FOR C=0 TO 1:FOR B=0 TO 1:READ Z(A,B,C):NEXT:NEXT:NEXT
160 FOR A=1 TO 3:R(A,A)=1:R(A,A+3)=-1:NEXT:PT(0)=15:PT(1)=14
170 FOR A=1 TO 3:READ SD(A):NEXT  :COLOR 7,0,0:GOTO 630
180  '*************************************************************************
                          START ｾｯﾃｲ
   *************************************************************************
190 WIDTH40:SCREEN 0:POKE &HFFE0,4:CONSOLE 0,25,0:GOSUB 780:CT=1:N=10:R=0:S=0:DM
G=0:POKE &HFE24,1 :GOSUB1090
200 AX(J)=0:AY(J)=0:BX(J)=AX(J)+2:BY(J)=AX(J)-1:T=1:WX=4:WY=2:SX=20:SY=12:MM=0
210 MMM=0:FOR M=1 TO 10-1:HX(M)=INT(RND*3+2)*SGN(RND-.5):HY(M)=INT(RND*5-3)*2:HZ
(M)=INT(RND*4):IF R MOD5=0THEN  DMG=0
220 GOSUB930:NEXT:GOSUB1070
240 A0=20:B0=15:A1=A0:A2=A1:B1=B0:P0=A0:Q0=B0:P1=A1:P2=A2:Q1=B1:GM=1:R=R+1:MX=0:
MY=0:MZ=0:CLR=0:ABC=0
250 SOUND 8,5:SOUND 7,&HF1
260 SCREEN ,0:FOR RC=0 TO 40 STEP 20:GOSUB970:NEXT:FOR A=0 TO 26 STEP  2:RC=A*10
:GOSUB970:SOUND 6,RC/10:RC=A*10+60:GOSUB970:NEXT:FOR RC=280 TO 320 STEP 20:GOSUB
970:NEXT:PLAY "MF" :SOUND 7,&HF1:SOUND8,5
270 INTERVAL 5 :ON INTERVAL GOSUB 450:INTERVAL ON:POKE &HFFD4,1:M=1:MM=1:MMM=1:G
OSUB950
280 POKE&HFFE0,4:GOTO 330
290  '*************************************************************************
                          MOBILE SUIT ｲﾄﾞｳ
   *************************************************************************
300 ABC=0:IF MX=HX(M)ANDMY=HY(M)ANDMZ=HZ(M)THEN ABC=1:PALETTE 6,12
310 POKE &HFFD4,254*INT(RND*2*0+1)+1:GOSUB800:MX=MX+KX(V)+LX(MX+10):MY=MY+KY(V)+
LY(MY+10):MZ=MZ+KZ(V)+LZ(MZ+10):PUT@C(SX-1,SY),C2:SX=20+MY*2-MX:SY=15+MX-MZ*2:PU
T@C(SX-1,SY),MK2:GOSUB800:POKE &HFFD4,1
320 '*************************************************************************
                          MAIN ﾙｰﾁﾝ
   *************************************************************************
330 FORAL=1TO3:P=PEEK(&HFFE0):NEXT:V=K(P):IF P=&HBC THEN POKE &HFFE0,&H44:CONSOL
E 0,24,1::STOP
340 IF V)0 THEN NT=3:GOTO 300:'GOS.1000
350 IF RND(.7 THEN CT=CT-1:IF CT=0 THEN GOSUB 390 ELSE HX=HX+DX+LX(HX+10):HY=HY+
DY+LY(HY+10):HZ=HZ+DZ+LZ(HZ+10):GOSUB830
370 GOTO 330
380 '*************************************************************************
                          HANSHA EISEI ﾍﾞｸﾄﾙ
   *************************************************************************
390 HX(N)=HX:HY(N)=HY:HZ(N)=HZ:POKE &HFFD4,255:MF(N)=0
400 RRR=INT(RND*6+1):DX=R(1,RRR):DY=R(2,RRR):DZ=R(3,RRR):CT=RND*6+2:N=INT(RND*10
+1):IF HF(N) THEN 400 ELSE IF LX(HX(N)+10)*DX OR LY(HY(N)+10)*DY OR LZ(HZ(N)+10)
*DZ OR RND(.8 THEN 400
410 MF(N)=1:GOSUB940:HX=HX(N):HY=HY(N):HZ=HZ(N):POKE &HFFD4,1
420 RETURN
440 '*************************************************************************
                          HANSHA BEAM ﾊﾝｼｬ
   *************************************************************************
450 T=T-1:SOUND 6,31-T:I=J:J=(J+1) MOD 30:IF T)0 THEN SCREEN,0:LINE(AX(J),AY(J))
-(BX(J),BY(J)),PSET,0:BX(J)=BX(I)+WX:BY(J)=BY(I)+WY:AX(J)=AX(I)+WX:AY(J)=AY(I)+W
Y:LINE(AX(J),AY(J))-(BX(J),BY(J)),PSET,6:PL=(PL+1)MOD2:PALETTE3,PT(PL):SCREEN,1:
RETURN
460 MAX=0:MM=1:GOSUB960:PALETTE 6,14:FOR B=1 TO 3 :A=RND*9+1:SOUND 6,SD(4-B)
470 VL=HX(A)-HX(M):VM=HY(A)-HY(M):VN=HZ(A)-HZ(M):D=ABS(VL)+ABS(VM)+ABS(VN)+.01:I
F MF(A)+HF(A)=0 THEN IF D)MAX THEN MAX=D:MM=A:VVL=VL:VVM=VM:VVN=VN ELSE ELSE A=R
ND*9+1:GOTO 470
480 NEXT:IF ABC=1 THEN IF HX(M)=MX AND HY(M)=MY AND HZ(M)=MZ THEN MM=0:HX(0)=0:H
Y(0)=0:HZ(0)=1:VVL=-HX(M):VVM=-HY(M):VVN=1-HZ(M):PALETTE 6,13:CLR=1
490  HF(MMM)=0:HF(MM)=1:LA=VVM*2-VVL:LB=VVL-VVN*2:WX=LA*16/30:WY=LB*8/30 :WW=SQR
(WX*WX*4+WY*WY+.01)::XX=20+HY(M)*2-HX(M):YY=15+HX(M)-HZ(M)*2
500 SCREEN ,0:LINE(AX(J),AY(J))-(BX(J),BY(J)),PSET,0:AX(J)=(XX+WY/WW/1)*16:AY(J)
=(YY-WX/WW/1+1)*8:BX(J)=(XX-WY/WW/1)*16:BY(J)=(YY+WX/WW/1+1)*8 :LINE(AX(J),AY(J)
)-(BX(J),BY(J)),PSET,6:SCREEN ,1:T=30
510 MXM=(MXO+MX)/2:MYM=(MYO+MY)/2:MZM=(MZM+MZ)/2:MXO=MX:MYO=MY:MZO=MZ:GOSUB1020
520 GOSUB960:GOSUB 990:MMM=M:M=MM:GOSUB990
530 IF GM=0 THEN RETURN
540 IF CLR=1 AND MMM=0 THEN RETURN 670
550 IF DIS(3 AND ABC=0 THEN GOSUB1130:PALETTE 7,15:DMG=DMG+(4-DIS)*R*10
560 IF DMG)99 THEN  RETURN590
570 S=S+1:GOSUB1070:PALETTE 0,0:RETURN
580 '*************************************************************************
                          GAME ｵｰﾊﾞｰ
   *************************************************************************
590 INTERVAL OFF:GOSUB1070:PUT@C(SX-1,SY),MK2:SOUND 8,15:SOUND 6,0:SCREEN ,0:FOR
 B=1 TO 7:C=B MOD 6+1:FOR A=0 TO 30STEP2:CIRCLE(SX*16,SY*8+8),A,C:NEXT:A$=INKEY$
:SOUND 8,0:FOR A=0 TO 100:NEXT:SOUND 8,15:NEXT
600 PUT@C(SX-1,SY),C2:FOR A=0 TO 1:SCREEN ,A:SYMBOL(70,50),"GAME OVER",3,3,4,XOR
:NEXT:GOSUB1120:POKE &HFFE0,&H44:POKE&HFFD4,1:SOUND7,&HF1:SOUND 8,15:GM=0:INTERV
AL1:INTERVAL ON
610 IF INKEY$)CHR$(&H20) THEN INTERVALOFF:GOTO 190
620 IF INKEY$()" " THEN 610 ELSE INTERVALOFF
630 SCREEN 0:CLS:FOR A=0 TO 10:COLOR,1+INT(A/10):SYMBOL(50-A,20+A)," 3-D ",6,5,4
+INT(A/10):COLOR,3+INT(A/10):SYMBOL(40-A,70+A)," ﾊﾝｼｬ ｴｲｾｲ ﾎｳ  ",2,4,4+3*INT(A/1
0)
640 COLOR,2+INT(A/10):SYMBOL(30-A,110+A),"     (P)  Puptemas Silocco     ",1,2,4-
3*INT(A/10):NEXT:COLOR7,0,0
650 IF INKEY$()" " THEN 650 ELSE 190
660 '*************************************************************************
                          STAGE ｸﾘｱｰ
   *************************************************************************
670 INTERVALOFF:PALETTE 4,12:SOUND 8,15:SOUND 6,10:FOR B=1 TO 7:C=B MOD6+1:FOR A
=1 TO B*10+30STEP 2+B/4::CIRCLE(320,120),A,C:NEXT:SOUND 8,5:FOR A=1 TO 100:NEXT:
SOUND 8,15:NEXT:GOSUB1110:ABC=0
680 PALETTE:COLOR7:FOR A=0 TO 20:SYMBOL(70,70),"ROUND CLEAR",2,3,1+(A MOD2)*3,PS
ET:POKE &HFFE0,&H44:NEXT:S=S+R*10:SCREEN 0:POKE &HFE24,1:CLS:GOSUB780:GOTO 200
690 '*************************************************************************
                          CHARACTER ｾｯﾃｲ
   *************************************************************************
700 GOSUB1170:CLS:COLOR,,1:FOR A=0 TO 1:FOR B=0 TO 1:LOCATEA,B:PRINTCHR$(&HA0+A+
B*2);:SYMBOL(A*8+32,B*8),CHR$(&HA4+A+B*2):NEXT:NEXT:GET@C(0,0)-(1,1),MK2:GET(32,
0)-(47,15),A%
710 GET@C(10,10)-(11,11),C2:GET@C(10,10)-(12,12),C3
720 PAINT(0,0),4,4:GET@C(0,0)-(2,2),MK2
730 FOR  C=0 TO 1:FOR B=0 TO 2:FOR A=0 TO 2:SYMBOL(30+C*40+A*8,30+B*8),CHR$(&H80
+A+B*3+C*16):LOCATEA+15,B+15:PRINT CHR$(&H80+A+B*3);:NEXT:NEXT:NEXT
740 GET(33,33)-(51,50),H%:GET(73,33)-(91,50),HB%:GET@C(15,15)-(17,17),H2
750 RETURN
760 '*************************************************************************
                          SUB ﾙｰﾁﾝ
   *************************************************************************
```

★ゲームをしていて，その気になって体まで動かすヤツ。横にいた僕は，思わず目がまわりそうだ！（兵庫県伊丹市・グーニーズ純12才）……【影：それなら，つっかえ棒でもしてあげたら？ただし，棒の長さには注意すること。】

```
770 '** ** ** ** ** ** **          ｻﾞﾋｮｳ DRAW          ** ** ** ** ** ** ** ** **
780 SCREEN ,1:FOR AA=1 TO 3:LINE(Z(AA,0,0),Z(AA,1,0))-(Z(AA,0,1),Z(AA,1,1)),PSET
,7:NEXT:PUT(153,114),A%:RETURN
790 '** ** ** ** ** ** **      POSITION DRAW          ** ** ** ** ** ** ** ** **
800 SCREEN ,1:X0=20+MY*2:Y0=15+MX:X1=X0-MX:X2=X1-MY*2:LINE(X0*16,Z(2,1,0))-(X1*1
6,Y0*8),XOR,5:LINE(X1*16,Y0*8)-(X2*16,Y0*8),XOR,5:Y1=Y0-MZ*2:LINE(X1*16,Y0*8)-(X
1*16,Y1*8),XOR,5:RETURN
810 RETURN
820 '** ** ** ** ** **      MOVING HANSHA EISEI SET      ** ** ** ** ** ** ** **
830 SCREEN ,1:LINE(A0*16,Z(2,1,0))-(A1*16,B0*8),XOR,3:LINE(A1*16,B0*8)-(A2*16,B0
*8),XOR,3::LINE(A1*16,B0*8)-(A1*16,B1*8),XOR,3:PUT@C(A1-1,B1),C3
840 SCREEN ,1:P0=20+HY*2:Q0=15+HX:P1=P0-HX:P2=P1-HY*2:LINE(P0*16,Z(2,1,0))-(P1*1
6,Q0*8),XOR,3:LINE(P1*16,Q0*8)-(P2*16,Q0*8),XOR,3:Q1=Q0-HZ*2:LINE(P1*16,Q0*8)-(P
1*16,Q1*8),XOR,3:PUT@C(P1-1,Q1),H2
850 A$="HX(N)=HX1:HY(N)=HY1:HZ(N)=HZ1:HX=HX1:HY=HY1:HZ=HZ1":A0=P0:A1=P1:B0=Q0:B1
=Q1:A2=P2:RETURN
860 SCREEN ,0:X0=20+MY*2:Y0=15+MX:X1=X0-MX:X2=X1-MY*2:LINE(X0*16,Z(2,1,0))-(X1*1
6,Y0*8),XOR,5:LINE(X1*16,Y0*8)-(X2*16,Y0*8),XOR,5:Y1=Y0-MZ*2:LINE(X1*16,Y0*8)-(X
1*16,Y1*8),XOR,5:RETURN
870 '** ** ** ** ** **      STOPPED HANSHA EISEI SET      ** ** ** ** ** ** ** **
880 SCREEN ,1:P0=20+HY(M)*2:Q0=15+HX(M):P1=P0-HX(M):P2=P1-HY(M)*2:LINE(P0*16,Z(2
,1,0))-(P1*16,Q0*8),XOR,CL,,LS:LINE(P1*16,Q0*8)-(P2*16,Q0*8),XOR,CL,,LS:Q1=Q0-HZ
(M)*2:LINE(P1*16,Q0*8)-(P1*16,Q1*8),XOR,CL,,LS:RETURN
890 'A0=P0:A1=P1:B0=Q0:B1=Q1:A2=P2:RETURN
900 LS=&H1111*M:CL=4:GOSUB 880:SCREEN ,1:PUT(P1*8-8,Q1*8),H%,XOR:RETURN
910 LS=&H5555:CL=2:GOSUB 880:GOTO 950
920 '** ** ** ** ** **      STOPPED HANSHA EISEI PUT      ** ** ** ** ** ** ** **
930 SCREEN ,1:P1=20+HY(M)*2-HX(M):Q1=15+HX(M)-HZ(M)*2:PUT(P1*8-8,Q1*8),H%,XOR::R
ETURN
940 SCREEN ,1:P1=20+HY(N)*2-HX(N):Q1=15+HX(N)-HZ(N)*2:PUT@C(A1-1,B1),C3:PUT(A1*8
-8,B1*8),H%,XOR:PUT(P1*8-8,Q1*8),H%,XOR:RETURN
950 SCREEN ,1:E1=20+HY(MMM)*2-HX(MMM):F1=15+HX(MMM)-HZ(MMM)*2:PUT(E1*8-8,F1*8),H
B%,XOR:PUT(E1*8-8,F1*8),H%,XOR:RETURN
960 IF M<0 THEN SCREEN ,1:E1=20+HY(M)*2-HX(M):F1=15+HX(M)-HZ(M)*2:PUT(E1*8-8,F1*
8),HB%,XOR:PUT(E1*8-8,F1*8),H%,XOR:RETURN  ELSE RETURN
970 CIRCLE(20*16,15*8),RC,6,,,,XOR,&H5050:RETURN
980 CIRCLE(20*16,15*8),RC,6,,,,XOR,&H5050:RETURN
990 SCREEN ,1:P5=20+HY(MMM)*2:Q5=15+HX(MMM):P6=P5-HX(MMM):P7=P6-HY(MMM)*2:LINE(P
5*16,Z(2,1,0))-(P6*16,Q5*8),XOR,2:LINE(P6*16,Q5*8)-(P7*16,Q5*8),XOR,2:Q6=Q5-HZ(M
MM)*2:LINE(P6*16,Q5*8)-(P6*16,Q6*8),XOR,2:GOSUB950
1000 P5=20+HY(M)*2:Q5=15+HX(M):P6=P5-HX(M):P7=P6-HY(M)*2:LINE(P5*16,Z(2,1,0))-(P
6*16,Q5*8),XOR,2:LINE(P6*16,Q5*8)-(P7*16,Q5*8),XOR,2:Q6=Q5-HZ(M)*2:LINE(P6*16,Q5
*8)-(P6*16,Q6*8),XOR,2:RETURN
1010 '** ** ** ** ** **      BEAM & MK2'S VECTOR ?      ** ** ** ** ** ** ** **
1020  VBX=HX(M)-HX(MMM): VBY=HY(M)-HY(MMM):  VBZ=HZ(M)-HZ(MMM) :
      VMX=MXM  -HX(MMM): VMY=MYM  -HY(MMM):  VMZ=MZM  -HZ(MMM)
1030 IBI=SQR(VBX^2+VBY^2+VBZ^2+.1):IMI=SQR(VMX^2+VMY^2+VMZ^2+.1):INSK=VBX*VMX+VB
Y*VMY+VBZ*VMZ :ICOS=INSK/(IBI*IMI):ISIN=SQR(1-ICOS^2)
1040 DS=VBX*(MXM-HX(MMM))+VBY*(MYM-HY(MMM))+VBZ*(MZM-HZ(MMM)):DIS=100:DE=VBX*(MX
M-HX(M)  )+VBY*(MYM-HY(M)  )+VBZ*(MZM-HZ(M)  ):IF DE*DS<0 THEN DIS=ABS(IMI*ISIN)
1050 RETURN
1060 'IBI=ｶﾞ (ｴTARGET EISEI) - (ｴHANSHA EISEI) ｶﾞ:IMI=ｶﾞ(ｴMK2) - (ｴHANSHA EISEI)ｶﾞ
      INSK= (ｴIBI・ｴIMI) = ｶﾞIBIｶﾞ*ｶﾞIMIｶﾞ*COS(@) :DE= DISTANCE( MK2~LIN (2 EISEI) )
1070 LOCATE0,24:PRINT "SCORE";S*100;TAB(14);"DAMAGE";DMG;"%";:RETURN
1080 '** ** ** ** ** **            MUSIC            ** ** ** ** ** ** ** **
1090 PLAY "","MBT135 L404DL8FL2A.L8AAAGL4A05CLL804BA#L1A.","T135L404GL8A#L205D.L
8DDDCL4D 05 FL8 ED#L1D."
1100 PLAY "","T135 L404F L8A  L205C.L8CCC04A#L405C  D#L8D C#L1C.","T135 L404A#L8
05DL2  F.L8FFF05D#L405F  G#L8G F#L1F.":RETURN
1110 PLAY "T135 MB L8 05C C# D# CC#D# CC#D# D#C#D#L1F  L8C#R8  C#04 A#","T135
L8 05F F# G# FF#G# FF#G# G#F#G#L1A# L8F#R8  F#05 D#":RETURN
1120 PLAY"T135R4 04L16 CF L2A   R8  L8 A R8A  L16AG   L1A  L16  A B#L1  B. ","T1
35 R4 L16 04FB#L205D R8  L8 D R8D  L16D C  L105D  L16 D F   L1 E. MF":RETURN
1130 SOUND 7,&HF8:SOUND 8,15:FOR AL=0 TO 10:SOUND 1,2:PALETTE 6,10:FOR BL=0 TO 2
0:NEXT:PALETTE 6,6:SOUND 1, 19:FOR BL=0 TO 20:NEXT:NEXT:SOUND 7,&HF1:SOUND8,5:RE
TURN
1140 '** ** ** ** ** **          ON-ERROR-GOTO          ** ** ** ** ** ** ** **
```

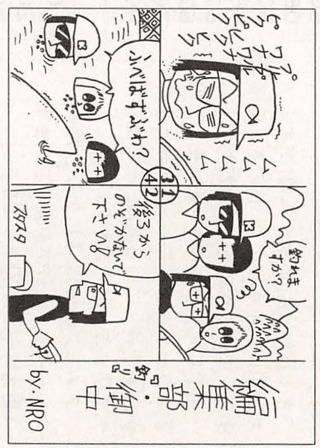
```
1150 CONSOLE 0,24,1:COLOR,,0:LOCATE 0,0:POKE &HFFE0,&H44:ON ERROR GOTO 0
1160 '*************************************************************************
                              IG ｷｬﾗｸﾀｰ
     *************************************************************************
1170 IG$( 128 )="0000000010100804","0000000C12110804","0000000C1E1F0F07"
1180 IG$( 129 )="000000000000001D","000000000000805D","00000000000080DD"
1190 IG$( 130 )="0000001820408000","0000001824448810","000000183C7CF8F0"
1200 IG$( 131 )="0201000101000102","0201000101000102","0301000101000103"
1210 IG$( 132 )="20409E3F3FBE1C00","3C62C38181E33E1C","BE7FE3C1C1E37FBE"
1220 IG$( 133 )="0000000000000000","2040008080004020","E04080C0C08040E0"
1230 IG$( 134 )="0408101000000000","040811120C000000","070F1F1E0C000000"
1240 IG$( 135 )="0100000000000000","4180000000000000","DD80000000000000"
1250 IG$( 136 )="0080402018000000","1088442418000000","F0F87C3C18000000"
1260 IG$( 144 )="0000000C1E1F0F07","0000000C12110804","0000000C1E1F0F07"
1270 IG$( 145 )="00000000000080DD","000000000000805D","00000000000080DD"
1280 IG$( 146 )="000000183C7CF8F0","0000001824448810","000000183C7CF8F0"
1290 IG$( 147 )="0301000101000103","0201000101000102","0301000101000103"
1300 IG$( 148 )="BE7FFFFFFFFF7FBE","3C62C38181E33E1C","A0409E3F3FBE1C80"
1310 IG$( 149 )="E04080C0C08040E0","2040008080004020","E0400000000040E0"
1320 IG$( 150 )="070F1F1E0C000000","040811120C000000","070F1F1E0C000000"
1330 IG$( 151 )="DD80000000000000","4180000000000000","C180000000000000"
1340 IG$( 152 )="F0F87C3C18000000","1088442418000000","F0F87C3C18000000"
1350 IG$( 160 )="0B05002157E1C1E4","0B353838566B470E","09353F3E70EBC7EE"
1360 IG$( 161 )="D0A00E9FFF91912A","D0AC1E117FD1F17A","90ACF06000DFFF7E"
1370 IG$( 162 )="E6C2889E9E120C1E","66060C1E1E1E0000","E6C68C9E9E0C0000"
1380 IG$( 163 )="6A44147878483078","6A64347878780000","6E64347878300000"
1390 IG$( 164 )="0001073FBF3F1C03","0301073DFF7F1F03","0301000208001000"
1400 IG$( 165 )="0000C0F83FF4E080","80000080E0800000","80000010C0080000"
1410 IG$( 166 )="031F03030E010101","031F02020E010101","0018000001000000"
1420 IG$( 167 )="F8B0308080C00000","8000C00000000000","0000C00000000000"
1430 RETURN
1440 '*************************************************************************
                              DATA ﾘｮｳｲｷ
     *************************************************************************
1450 '         X+          X-          Y+          Y-          Z+          Z-          SPC
1460 DATA C7,84,87, 8E,81,BA, BE,85,CC, B7,83,C3, CD,8F,C8, 8D,C5,B8,  80,AF,8B
1470 DATA 1,3,6 ,2,4,5
1480 DATA -6,6 ,-7,6 , 0,5
1490 DATA 160,200,480,40, 0,120,640,120, 320,0,320,200
1500 DATA 4,7,15
```

評：成人式か〜(つぐ美)。遠い昔だろ(影)



by はるちゃん

評…パフォーマンス3人衆と見た(影)



by NRO

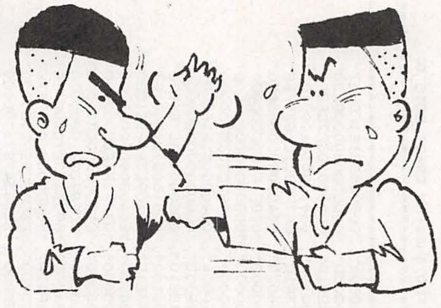
S 1

★1年前，日立のH1を喜んで買った僕は，H2，H3をだした日立さんをうらみます。（福岡県京都郡・**吉永尊人14才**）……【**影**：私は，H1がでたとき，H2，H3と続くことを予知してH4を持ってんだぜ。**編**：バカな。】

SC-3000(LEVEL II)用

ミスター
Mr.カラテ

協賛：セガ・エンタープライゼス



エントリーコード　SC①　モンキーズ

遊びかた

ポケコンの画面の左側の人があなたです。

キー操作は[1]がキック，[2]がオイヅキ，[3]がハイキックで，技のきまる確率は，それぞれ50%，33%，25%です。

相手も同じ三つの技を使います。相手の技がきまるとダメージが増えますが，[4]を押している間は，その技をすべて防ぐことができます。

ダメージが100以上になるとゲーム・オーバーで，スコアが表示されます。

再スタートは[Y]キーです。

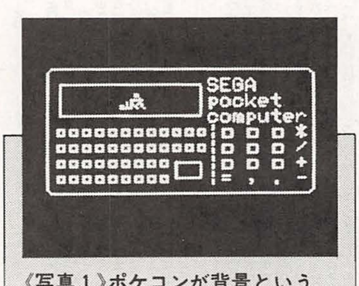
加えられるスコアやダメージの大きさは，技によって異なります(**第1表**)。

《第1表》スコアとダメージ

技の種類	スコア	ダメージ
ハイキック	15点	15%
オイヅキ	10点	10%
ローキック	5点	5%

《第2表》変数表

S	：スコア
D	：ダメージ
C	：自分のキャラクター・コード
C 2	：相手のキャラクター・コード
V	：自分の表示位置（アドレス）



《写真1》ポケコンが背景というユニークな画面構成

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 FOR I=237 TO 248
20 READA$:PATTERNC#I,A$
30 NEXT
40 DATA 3030287820504888.606050F040BF8
080.1818207C20504890
50 DATA COD0A448B0A02020,000000041414D
4FC,3030507810284844
60 DATA 1818283C08F40404,606010F810284
824,0C2C944834141010
70 DATA 00000080A0A0ACFC,0000784848780
000,00007C4444447C00
```

《リスト2》背景用のプログラム・リスト

```
10 CLS:COLOR5,1
20 FOR Y=8 TO 16
30 READA$:CURSOR7,Y:PRINT A$
40 NEXT
50 CONSOLE0,8
60 DATA " ┌──────────────────┐"
70 DATA "|┌────────┐SEGA     |"
80 DATA "||        |pocket   |"
90 DATA "|└────────┘computer |"
100 DATA"|◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆|♣ ♣ ♣ *|"
110 DATA"|◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆|♣ ♣ ♣ /|"
120 DATA"|◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ┌─┐|♣ ♣ ♣ +|"
130 DATA"|◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ └─┘|=  ,  . -|"
140 DATA" └──────────────────┘"
```

《リスト3》メインのプログラム・リスト

```
1 CLS:V=15775:S=0:D=0
2 C=237:C2=242:VPOKEV,C:VPOKEV+1,C2
3 K$=INKEY$
4 A=VAL(K$):IFK$<>""THENB=ASC(K$)
5 IFB>48ANDB<52THENC=C+A:GOSUB13
6 T=INT(RND(1)*4)
7 IFINT(RND(1)*5)>1ORT=0THEN10
8 C2=C2+T:VPOKEV+1,C2:BEEP
9 IFK$<>"4"THENVPOKEV,241:BEEP2:D=D-(T
=1)*5-(T=2)*10-(T=3)*15
10 CURSOR0,0:PRINT"DAMAGE";D;"% "
11 IFD>99THENBEEP2:GOTO16
12 GOTO2
13 VPOKEV,C:BEEP:R=A+1
14 IFINT(RND(1)*R)=1THENVPOKEV+1,246:B
EEP:S=S-(A=1)*5-(A=2)*10-(A=3)*15
15 B=0:RETURN
16 PRINT"SCORE";S:IFINKEY$<>"Y"THEN16
17 GOTO1
```


★85年5月号で「来年の2月号にはチョコを付ろくにつけよう」と書いてあったのを，本気にして買いに行った僕がバカだった。(東京都板橋区・**うそつきはきらいだ**)……**【影：今年こそ，彼女に期待しなさい。】**

SC-3000(LEVEL III)用

協賛：セガ・エンタープライゼス

にじの国

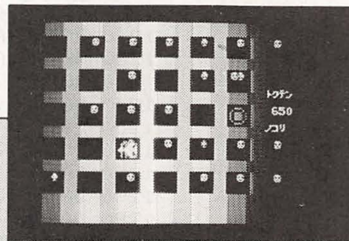
エントリーコード SC② 森本 隆志



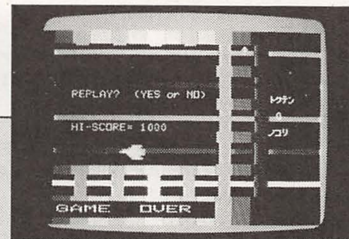
内 容

ここは「にじの国」，悪い悪いアステカ君がペンキをつめたカプセルを隠してしまいました。

謎のナスカ君や敵の落とす地雷に気をつけて，カギを見つけ，さらにカプセルを取ってにじの色を変えましょう。



《写真１》爆弾を取らないようにKEYを探します



《写真２》ナスカ君にぶつかり，残りがなくなると…

遊びかた

自機（四角で大きなもの）はカーソル・キーで上下左右に動きます。また，INS／DELキーで矢を撃ち，HOME／CLRキーでKEYを探します。

KEYは２回掘るとでます。また，矢は一度撃つとチャージされるまで時間がかかります。

ナスカ君やアステカ君，爆弾（顔のマーク）に触れるとやられてしまいます。

ナスカ君のバラマク“♥”は自機が１機追加，“♠”は画面上の爆弾をすべて消せる，“♣”は50点プラス，“PW”はチャージしなくても５回だけ矢を撃てる――と，なっています。

KEYをだしてから，カプセルのだしかたは，アステカ君を何度か矢で撃つとでます。そのためにチャージはおこたりなく。

	自機です	チャージすると青くなり，Pwをとると赤くなる
	アステカ君	近ずくと危ない。爆弾をまく
	ナスカ君	“♥，♠，♣，Pw”や爆弾をまく。ナスカ君にぶつかるとやられる

《第１図》キャラクターの説明

にじの国のプログラム・リスト

```
10 SCREEN2.2:COLOR7.1..1:CLS:HC=1000
20 MAG2:SC=0:V=30:I=3:RD=0
30 PATTERNS#1."36775D6B3E415555"
40 PATTERNS#2."3C42BDBDBDBD423C"
50 PATTERNS#3."081C361C08180838"
60 PATTERNS#4."1C367F7F7F221C00"
70 PATTERNS#5."00060C5DFF1D0C06"
80 PATTERNS#6."A31E49E701CD0C06"
90 PATTERNC#128,"F088F08095958AFF"
100 GOSUB1080:W=0:R=0:S=0
110 X=16:Y=16:L=176:M=144:C=14:H=0
120 XA=208:YA=16
130 REM ｧｧｧｧｧｧｧｧ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ｧｧｧｧｧｧｧｧｧｧ
140 K$=INKEY$+" "
150 H=H+1:IFH=11THENC=4:H=10
160 K=ASC(K$):IFK=28 THEN X=X+32
170 IFH>9THENIFK=8 THEN 640
180 IFK=12 THEN SOUND4.0.15:IFX=OANDY=
PTHEN KY=KY+1:IFKY=2 THEN 1010
190 BEEPO
200 IFK=29 THEN X=X-32
210 IFK=30 THEN Y=Y-32
220 IFK=31 THEN Y=Y+32
230 IFX<16 THEN X=16
240 IFX>176THEN X=176
250 IFY<16 THEN Y=16
260 IFY>144THEN Y=144
270 SPRITE 1.(X.Y).2.C
280 E=INT(RND(1)*2)*64-32
290 F=INT(RND(1)*2)
300 IF F=0 THEN L=L+E
310 IF F=1 THEN M=M+E
320 IF L>176 THEN L=176
330 IF L<16 THEN L=16
340 IF M>144 THEN M=144
350 IF M<16 THEN M=16
360 SPRITE2.(L.M).1.13:GOSUB1540
370 IFINT(RND(1)*V)=0THENCURSORL+2.M:C
OLOR7:PRINT "☻"
380 IF L=XANDM=Y THEN 910
390 IFVPEEK(Y*32+X)<>0 THEN 910
400 IFX=RANDY=STHEN 1300
410 VP=VPEEK(Y*32+X+8)
420 IFVP=0THEN 140
430 BLINE(X+8.Y)-(X+16.Y+8)..BF
440 IFVP=&H70THEN SOUND1.1319.15:SC=SC
+50:GOTO730
450 IFVP=&H50THEN GOSUB500
460 IFVP=&H20THEN GOSUB560
470 IFVP=&HF0THEN GOSUB620
```

★ベーマガ，なぜ売れる。ベーマガ～の勝手でしょ♪ちゃんちゃん♡（栃木県宇都宮市・天才ふっちゃん15才）…

…【影：♪影さん，なぜモテる。カ～ゲの勝手でしょ♪。編：と，一度言われてみたいんですか？】

```
480 IFVP=&H78THEN 910
490 GOTO140
500 REM ◤◤◤◤◤◤◤ ◆ヲ トッタヨ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
510 I=I+1:RESTORE 550
520 FORA=0TO7:READ T:SOUND1.T.15:SOUND
2.T+T.15:COLOR8+A
530 CURSOR208.120:PRINTLEFT$("♠♠♠♠♠".I
)
540 FORT=0TO30:NEXT:NEXT:RETURN
550 DATA 880.784.523.587.659.698.1175.
1319
560 REM◤◤◤◤◤◤◤◤◤ ♣ヲ トッタヨ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
570 FORA=16TO176 STEP32
580 FORB=16TO144 STEP32
590 BEEP1:BLINE(A.B)-(A+13.B+13)..BF
600 BEEP0:NEXT:NEXT
610 RETURN
620 REM◤◤◤◤◤◤◤◤◤ Pwヲ トッタヨ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤
630 FORA=0TO20:BEEP0:SOUND1.110.15:NEX
T:H=50:C=9:RETURN
640 REM ◤◤◤◤◤◤◤◤◤ ミサイル コウゲキ ◤◤◤◤◤◤
650 COLOR15:FOR A=144TO16 STEP-32
660 CURSOR X+2.A+2:PRINT"↑↑":CURSOR X+
2.A+10:PRINT"↑↑"
670 SOUND5.0.15
680 IFX=XA ANDA=YA THEN GOSUB750
690 IFL=X ANDM=A THEN GOSUB820
700 NEXTA:BEEP0
710 FORA=16TO144 STEP 32:BLINE(X.A)-(X
+17.A+17)..BF:NEXT
720 H=H-10:IFH<10THENC=14
730 BLINE(208.80)-(255.88)..BF:CURSOR2
08.80:COLOR15:PRINT SC
740 GOTO 140
750 REM◤◤◤◤◤◤◤◤◤ トリニ メイチュウ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤
760 SPRITE0.(XA.YA).6.11
770 FORJ=0TO15:SOUND5.2.15-J
780 FORT=0TO5:NEXT:NEXT
790 XA=0:SC=SC+100
800 W=W+1
810 RETURN
820 REM◤◤◤◤◤◤◤◤◤ テキ ニ メイチュウ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤
830 SPRITE2..0.0
840 CURSORL+2.M+2:PRINT "**"
850 CURSORL+2.M+10:PRINT"**"
860 FORJ=0TO15:SOUND1.150.15-J
870 LINE(L.M)-(L+15.M+16).J.BF
880 NEXT:IFKY>=2ANDW>3THEN GOSUB1070
890 SC=SC+150:W=W+1:L=176:M=144
900 RETURN
910 REM◤◤◤◤◤◤◤◤◤ ヤラレタ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
920 SPRITE1..0.1:SPRITE2..0.1:COLOR9
930 CURSOR X+2.Y+2:PRINT "**":
940 CURSOR X+2.Y+10:PRINT "**":
950 FORA=1TO16:SOUND4.0.16-A:COLOR.(AM
OD2)*14+1.(X-2.Y-2)-(X+19.Y+19):NEXT
960 BLINE(X.Y)-(X+16.Y+16).0.BF
970 I=I-1:IFI<0THEN 1390
980 BLINE(208.120)-(255.128)..BF
990 COLOR15:CURSOR208.120:PRINTLEFT$("
♠♠♠♠".I)
1000 GOTO 110
1010 REM◤◤◤◤◤◤◤◤◤ KEY ヲ トッタヨ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤
◤
1020 SPRITE1..0.0:SPRITE3.(X.Y).3.10
1030 RESTORE 1060:FORQ=0TO8:READ T.U:S
OUND1.T.15:FORN=0TOU:NEXT:BEEP0:NEXT
1040 SPRITE3.(240.80).3.10:SC=SC+350
1050 GOTO 730
1060 DATA 262.40.523.80.440.80.440.80.
440.80.494.20.440.40.523.80.698.120
1070 SPRITE4.(L.M).4.14:BEEP:BEEP:R=L:
S=M:RETURN
1080 REM ◤◤◤◤◤◤◤◤◤ ガメン ◤◤◤◤◤◤◤◤◤
1090 O=INT(RND(1)*6)*32+16:P=INT(RND(1
)*5)*32+16:KY=0
1100 COLOR15:CURSOR 208.64:PRINT"トクテン"
1110 CURSOR208.96:PRINT"ノコリ"
1120 CURSOR208.80:PRINT SC:CURSOR208.1
20:PRINT LEFT$("♠♠♠♠♠".I)
1130 RESTORE 1240
1140 IFRDMOD3=1THEN RESTORE1260
1150 IFRDMOD3=2THEN RESTORE1280
1160 FORA=0TO207STEP16
1170 READ D
1180 LINE(A.0)-(A+15.191).D.BF:NEXT
1190 FORA=14TO174 STEP 32
1200 FORB=14TO142 STEP 32
1210 BLINE(A.B)-(A+20.B+20).0.BF
1220 NEXTB.A
1230 RETURN
1240 DATA 6.8.9.11.3.7.15
1250 DATA 7.3.11.9.8.6
1260 DATA 13.6.8.9.10.11.15
1270 DATA 11.10.9.8.6.13
1280 DATA 12.2.3.7.5.4.15
1290 DATA 4.5.7.3.2.12
1300 REM◤◤◤◤◤◤◤◤ NEXT ROUND ◤◤◤◤◤◤◤◤◤
1310 PRINT CHR$(17)
1320 BLINE(16.168)-(160.184).0.BF:COLO
R14:CURSOR 18.170:PRINT "ROUND CLEAR !
":IFV>10THEN V=V-14
1330 IFRD>2THENV=1
1340 FORA=0TO50:SOUND1.150+A.15:SOUND2
.120+A*30.(AMOD2)*15:NEXT:BEEP0
1350 SPRITE3..0.0:SPRITE4..0.0
1360 PRINT CHR$(16):RD=RD+1
1370 GOTO 100
1380 REM ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤GAME OVER◤◤◤◤◤◤◤◤◤
1390 FORA=0TO20:SOUND1.800-A*30.15
1400 NEXTA:PRINTCHR$(17)
1410 BLINE(16.168)-(160.184)..BF:CURSO
R20.172:COLOR11:PRINT"GAME  OVER"
1420 FORJ=1TO3
1430 FORA=1TO5:SOUND1.200+A*50*J.15:CO
LOR.A*J.(16.A*32-12)-(255.A*32-8).A
1440 NEXT:NEXT:PRINTCHR$(16)
1450 BLINE(16.16)-(160.132)..BF
1460 IFSC>HC THEN HC=SC:CURSOR20.32:CO
LOR9:PRINT"YOU ARE HI-SCORE **":BEEP
1470 CURSOR32.92:PRINT "HI-SCORE=":HC
1480 COLOR11:CURSOR32.60:PRINT "REPLAY
?  (YES or NO)"
1490 FORA=208TO0STEP-1:K$=INKEY$
1500 IFK$="Y"THENBEEP:GOTO10
1510 IFK$="N"THENBEEP:END
1520 SPRITE0.(A.110).5.15
1530 NEXT:GOTO 1490
1540 REM ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤BIRD◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
1550 XA=XA-32:IFXA<16THENXA=208:YA=Y
1560 SPRITE 0.(XA.YA).5.15
1570 IF X=XA AND Y=YA THEN 910
1580 IFINT(RND(1)*3)=1THEN1600
1590 RETURN
1600 ST$="テ":TC=11
1610 SU=INT(RND(1)*50)
1620 IFSU>24THENST$="◎":TC=7
1630 IFSU=37THEN ST$="◆":TC=13
1640 IFSU=10ORU=28THENST$="♣":TC=5
1650 IFSU=15THENST$=CHR$(128):TC=8
1660 BLINE(XA.YA)-(XA+16.YA+8)..BF
1670 COLORTC:CURSORXA+8.YA:PRINTST$
1680 RETURN
```

★運動会での会話：Ａ君「今度は50ｍ競争か？」Ｂ君「そうだよ〜〜〜いどん！」（東京都三鷹市・石見谷麻里ちゃん命・1ゃん命・13才 ……【影：なんと季節はずれなダジャレだ！ダジャレにもＴＰＯがあるのですぞ。みなさん！】

VIC-1001用

ヘリコプター・ゲーム

加藤　泰士



遊びかた

自分のヘリコプター（赤いヘリコプター）を操作して，建物や敵のヘリコプターなどを破壊してください。

ヘリコプターの移動は@キーで上昇 /キーで下降，:キーで左，;キーで右です。爆撃はスペース・キーです。

自分のヘリコプターが何かにぶつかったり，TIMEが0になったりしたらGAME　OVERです。

プログラムについて

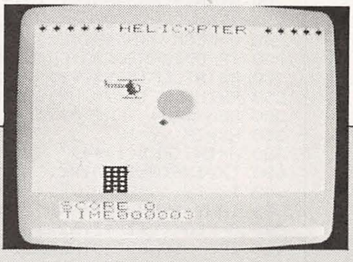
このプログラムは，マシン語＋キャラクターDATAとメインのBASICがべつべつになっています。

マシン語＋キャラクターDATAのほうは，必ず打ち終わったら，すぐテープにセーブしてください。

メインのBASICのほうも打ち終わったら，すぐテープにセーブすることをおすすめします。



《写真1》敵ヘリコプターをみごとに撃つい



《写真2》敵ヘリコプターはもちろん，地上からの攻撃も要注意

《第1表》定数表

V＝VRAM
C＝カラーRAM
R＝サウンド
Y＄＝カーソル移動用
T＄(1−2)＝敵ヘリコプターの形
G＄(1−5)＝建物の形

《第2表》変数表

HX，HY＝自分のヘリコプターの位置
IX，IY＝敵ヘリコプターの位置
KX，KY＝地対空ミサイルの位置
MX，MY＝自分もしくは，敵ヘリコプターのミサイルの位置
M＝地対空ミサイルのフラグ
L＝敵ヘリコプターの位置
S＝スコア
X，Y＝爆発の位置
XX，YY，A，B，G，A＄＝雑用

◆　◆

《リスト1》マシン語＋キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 CLR:POKE51,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28:POKE36879,27
20 FORA=7262TO 7575:READB:POKEA,B:NEXT
30 DATA215,215,0,3,15,31,63,63,127,127,0,192,240,248,252,252,254,254,254,254,252
40 DATA252,248,240,192,0,127,127,63,63,31,15,3,0,255,255,255,255,255,255,255
50 DATA255,128,128,255,127,224,96,248,255,15,15,26,18,63,50,250,255,248,255,255
60 DATA169,2,180,184,240,255,255,255,170,64,45,29,15,7,31,63,57,63,6,13,48,224
70 DATA248,252,156,252,96,176,12,1,3,7,15,31,63,127,159,128,192,224,240,248,252
80 DATA254,249,248,152,152,248,152,152,248,248
90 DATA31,25,25,31,25,25,31,31
100 DATA255,1,1,7,27,51,39,39,255,128,128,192,255,234,255,192,2,7,2,6,254
110 DATA170,252,0,39,63,31,15,7,4,8,127,192,192,192,128,128,64,32,248,0,0,0,0
120 DATA0,0,0,0,255,128,128,224,216,204,228,228,0,24,60,126,126,60,24,0,255,1
130 DATA1,3,255,87,255,3,64,224,64,96,127,85,63,0,228,252,248,240,224,32,16,254
140 DATA3,3,3,1,1,2,4,31,63,0,0,7,12,18,33,207,255,64,64,224,115,123,126,255,128
150 DATA0,0,0,31,4,4,120,127,63,31,13,29,33,66,31,255,255,248,240,192,32,16,254
160 DATA254,252,0,0,0,0,0,0,128,127,127,102,102,127,127,102,1,254,254,102,102
170 DATA255,255,102,102,127,127,102,102,127,127,102,102,254,254,102,102,254,254
180 DATA102,102,127,127,102,102,127,126,126,102,254,254,102,102,254,126,126
190 FORA=7168TO7216:READD:POKEA,D:NEXT
200 DATA162,21,189,74,31,157,75,31,202,208,247,169,32,141,75,31
210 DATA162,21,189,94,31,157,95,31,202,208,247,169,32,141,95,31
220 DATA162,21,189,117,31,157,118,31,202,208,247,169,32,141,118,31
230 DATA96
240 FORA=631TO639:READB:POKEA,B:NEXT:POKE198,9
250 DATA67,76,82,13,78,69,87,13,131
```

★「ポートピア連続殺人事件」で15年間解けないと時効になるんですか？（香川県木田郡・**いちど　れい**）……
【**影**：時候(じこう)もよろしいようで…。**編**：この寒いのに，よく言いますよ。えっ！頭の中が……？】

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 Y$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":V=7680:C=38400:R=36875
20 POKER-6,255
40 T$(1)="▒↑← ▒▒▒▒[¥]":T$(2)="▒ &%▒▒▒▒▒!"
50 G$(1)="12▒▒▒/0▒▒▒-.":G$(2)="TS▒▒▒RQ":G$(3)="UV"
55 G$(4)="ZY▒▒▒NX":G$(5)="12▒▒▒/0▒▒▒RQ"
60 HX=9:HY=10:IY=5:IX=5:M=1:S=0:TI$="000000"
70 REM↑**** GAMEN ****
90 PRINT"▒▒***** HELICOPTER *****"
100 FORA=1TO66:POKE38730+A,2:NEXT
110 PRINTLEFT$(Y$,18):FORA=1TO88:PRINT"▒P";:NEXT
120 REM***** MEIN ****
130 REM**** KIY IN ***
140 PRINTLEFT$(Y$,20)"▒▒▒▒SCORE"S;Y$"▒▒TIME"TI$
170 IFTI$>"000300"THEN970
180 XX=HX:YY=HY:A=PEEK(197)
190 HX=HX-(A=22ANDHX<15)+(A=45ANDHX>6)
200 HY=HY-(A=30ANDHY<15)+(A=53ANDHY>3)
230 IFA=32THENGOSUB600
240 G=PEEK(V+HX+HY*22)
250 IF(G>26ANDG<32)OR(G>32ANDG<39)THEN969
270 PRINTLEFT$(Y$,YY)SPC(XX)"    ▒▒▒▒    ";
290 PRINTLEFT$(Y$,HY)SPC(HX)"▒*+,▒▒▒▒'()";
300 REM↑**** TEKI ****
310 XX=IX:YY=IY
320 A=INT(RND(1)*4)
330 IX=IX-(A=1ANDIX<18)+(A=2ANDIX>3)
340 IY=IY-(A=3ANDIY<14)+(A=4ANDIY>4)
380 IFHY=IYANDINT(RND(1)*3)=1THENGOSUB620
390 G=PEEK(V+IX+IY*22)
400 IFG>38ANDG<45THEN969
410 L=2
420 IFIX>HXTHENL=1
430 PRINTLEFT$(Y$,YY)SPC(XX)"    ▒▒▒▒    ";
440 PRINTLEFT$(Y$,IY)SPC(IX)T$(L);
450 REM*TIJYOU SISETU*
451 SYS7168
455 A=INT(RND(1)*5)
460 IFA=1THENPRINTLEFT$(Y$,18)"▒▒▒▒"G$(RND(1)*6)
480 IFM=1ANDPEEK(8020)=18THENM=2:KY=14:KX=10
490 IFM=1ANDA=3THENKX=RND(1)*7+6:KY=14:M=2
500 ONMGOTO140
510 REM**** ROKET ****
520 YY=KY:KY=KY-1
530 G=PEEK(V+KX+KY*22)
540 IFKY=1THENPOKEV+KX+YY*22,32:M=1:GOTO140
550 IFG=39OR(G>40ANDG<45)THEN969
560 POKEV+KX+YY*22,32
570 POKEC+KX+KY*22,6:POKEV+KX+KY*22,34
580 GOTO140
590 REM*** MISSILE ***
600 MX=HX:MY=HY:A=1:B=-1
610 GOSUB650:RETURN
620 MX=IX:MY=IY-1:A=0:B=L-1
650 W=22
660 MX=MX+B:MY=MY+A:W=W-1
670 IFMX=0ORMY=21THENPOKER,0:RETURN
680 IFMY=16THENY=MY+2:X=MX-1:GOSUB780:RETURN
690 G=PEEK(V+MX+MY*22)
700 IFG=42ORG=44THEN969
710 IFA=1AND((G>26ANDG<31)OR(G>32ANDG<38))THENGOSUB890:RETURN
720 POKEC+MX+MY*22,0:POKEV+MX+MY*22,34
730 POKER+3,15:POKER,217+W
750 POKEV+MX+MY*22,32
760 GOTO660
770 REM↑** BAKUHATU **
780 G=V+X+Y*22
790 A=PEEK(G)+PEEK(G+1)+PEEK(G+2)+PEEK(G-22)+PEEK(G-21)
810 B=PEEK(G-20)+PEEK(G-44)+PEEK(G-43)+PEEK(G-42)
830 IFA+B<>240THENS=S+10
840 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"▒OPN▒▒▒▒PP▒▒▒▒_PM"
850 POKER,0:FORA=15TO0STEP-1:POKER+3,A:FORB=1TO5:POKER+2,210:NEXTB,A:POKER+2,0
860 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"▒   ▒▒▒▒   ▒▒▒▒   "
870 RETURN
880 REM↑* TEKI DOKAN *
890 FORA=IYTO17
900 PRINTLEFT$(Y$,A)SPC(IX)T$(L)
910 POKER+3,15:POKER,210-A
920 PRINTLEFT$(Y$,A-2)SPC(IX)"    ▒▒▒▒    ":NEXT
930 Y=A-1:X=IX:IY=5:IX=5:S=S+50
940 GOSUB780
950 RETURN
960 REM** GAME OVER **
969 X=HX:Y=HY:GOSUB840
970 POKER+3,0:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒REPLAY(Y/N)"
980 GETA$:IFA$="Y"THENRUN
990 IFA$<>"N"THEN980
```


★このＯＦに止まった人はふりだしにもどれ。（大阪府枚方市・**毛利竜也10才**）……**【影：**今月はＯＦアドベンチャーをやったから，次号ではＯＦスゴロクでもやるかな。編君，協力してくれるよね。**編：**はいふりだし**！】**

X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ/ターボⅡ用

協賛：シャープ

ペッコン
PECCON

エントリーコードX1①　哲学の道



○STORY

ある日，ペッコンは，大切にしていたウグイス豆をキャタピラー（見覚えのある毛虫）に取られてしまった。しかも，風船の中に隠してしまったのである。

当然のことながら，ペッコンはウグイス豆を取り返したいのだが……。

○HOW TO PLAY

これは二つのシーンがあります。一つは，豆をさがしだす場面。もう一つは，豆を手に入れる（and ボーナス）場面です。

まず，RUNするとOPENINGです。スペース・キーを押すと，はじまります。

①ペッコンの移動は[4][6]キー（ワープもします）。
②風船を割るためのウ○コ爆弾と呼ばれる唯一の武器は，スペース・キーで使用できます。
③「豆 get ＋ボーナス」シーンでは，[4]キーのみでペッコンを移動させます。
④画面の下方に表示される check の数以上風船を割ると，豆が現れます。それに爆弾をぶつけてください。すると……。
⑤風船の攻撃がありますが，風船はペッコンの動きに影響されるので，それを利用して毛虫に当ててください。すると，風船は消えます。
⑥ボーナス・シーンでは，時間内に風船をできるだけ多く取ってください。風船をすべて（13個）取ると，ペッコンが1匹増えます。

○TECHNIQUE

①ペッコンのワープを十分利用してください。
②毛虫と風船がぶつかる瞬間に，[4]キーを押すと有効です。

○最後に

ちなみに，ペッコンは我が家のペットのセキセイインコの名です。ヨロシク。

《第1表》PROGRAM構成

10〜 80	画面	び初期設定
90〜 260	敵の移動	
270〜 440	ペッコンの移動	
450〜 490	得点	
500〜 620	風船の表示位置設定	
630〜 680	爆発	
690〜 930	ボーナス	
940〜1090	オープニング画面	
1100〜1350	PCG	

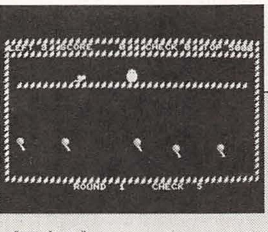
PECCONのプログラム・リスト

```
10 '◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ By TAKEDA ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
20 INIT:CLS4:WIDTH 40:CLICK OFF:LOCATE13,12:PRINT"WAIT A MINUTE!":GOSUB1140
30 AS=7:T=5000:GOTO 980
40 '◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ SCREEN    ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
50 SC=0:X=18:XX=0:LE=3:YF=20:N=3:W1=0:CH=5:RO=1
60 CGEN0:CLS4:COLOR5:LOCATE1,1:PRINTUSING"LEFT##  SCORE#####   CHECK##  TOP#####
";LE;SC;W1;T
70 LOCATE1,23:PRINTUSING"                ROUND###    CHECK###";RO;CH:COLOR7
80 CGEN1:LINE(0,0)-(39,22),"[",9:LINE(1,2)-(38,2),"[":LINE(2,7)-(37,7),"[":LOCAT
E7,1:PRINT"[[":LOCATE19,1:PRINT"[[[":LOCATE29,1:PRINT"[[":GOSUB540
90 '◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ C MOVE    ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
100  CGEN1:R1=RO:IF R1>5 THEN R1=1
110 ON R1 RESTORE 150,160,170,180
120 FOR K1=1 TO 55:READ K
130 LOCATEK,6:PRINT"XY":TEMPO7500:PLAY"V1205F:D:G"
140 IF K=XX+X THEN PLAY"V1501CDEFGCDEFGCDEFG":GOTO 700
150 DATA 1,2,3,4,5,6,5,4,3,2,1,2,3,4,3,2,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,
17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,29,28,29,30,31,32,33,34,35
160 DATA 3,2,1,2,3,4,5,6,5,4,5,6,7,8,7,8,9,10,11,12,13,14,13,12,13,14,15,16,17,1
```

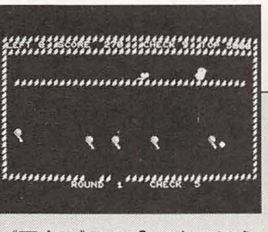




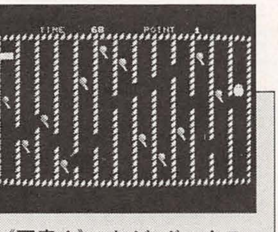
《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



《写真2》さあ，ペッコンの物語のはじまりだぞー



《写真3》おや？　右のほうにウグイス豆が！　よし！



《写真4》これが，ボーナス・ステージだ！

★影さん，あのね。あっ！電話だ。ちょっと待っててね♥（岐阜県土岐市・丹羽っ子14才）……【影：………………イライラ。いつまで待たせるんだ。うっ！あの頃はこうして待ったもんだっけ。つぐ美：毎日ちがう人を？】

```
8,19,18,17,16,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,34,35,34
170 DATA 5,6,7,8,9,8,7,6,5,6,7,8,9,10,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,18,19,18,17,1
8,19,20,21,22,23,22,21,22,23,21,22,23,24,25,26,27,28,29,28,29,30,31,32,33,34,35
180 DATA 10,17,14,11,20,13,14,15,12,11,10,9,10,9,1,7,8,9,10,9,8,7,6,5,4,35,2,1,3
5,34,33,32,31,30,25,28,26,27,22,21,25,28,30,32,33,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14
190 '◣◣◣◣◣◣◣◣◣ F MOVE     ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
200 W=INT(RND(0)*5)+1:YF=YF-1/8:IF YF<9 THEN 230
210 LOCATEXF(W),YF-1:PRINT"VW":LOCATEXF(W),YF:PRINT"fg"
220 LINE(XF(W),YF+1)-(XF(W)+1,21),"_",B:GOTO 310
230 IF XF(1)>XX+X THEN XF(1)=XF(1)-1/2
240 IF XF(1)<XX+X THEN XF(1)=XF(1)+1/2
250 IF XF(1)=XX+X AND N=5 THEN 700
260 IF N=3 THEN N=5:GOTO 280
270 IF N=5 THEN N=3:GOTO 280
280 LOCATE XF(1),N:PRINT"VW":LOCATEXF(1),N+1:PRINT"fg"
290 LOCATEXF(1),N:PRINT"__":LOCATEXF(1),N+1:PRINT"__"
300 IF XF(1)=K+1 THEN PLAY"V1503CDCDCDCDCD":GOTO 680
310 '◣◣◣◣◣◣◣◣◣ P MOVE     ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
320 G$=INKEY$(0)
330 IF G$="4" THEN AS=7:GOTO 440
340 IF G$="6" THEN AS=7:GOTO 460
350 IF G$="5" AND 2<X<34 THEN 380
360 IF G$<>"" THEN 370 ELSE 380
370 IF G$=" " THEN 390
380 LOCATEXX+X,5:PRINT"_TU_":LOCATEXX+X,6:PRINT"_de_":GOTO480
390 IF (G$=" ")*(AS<20) THEN AS=AS+1
400 S$=CHARACTER$(XX+X+1,AS)
410 LOCATEXX+X+1,AS:PRINT"Z":PLAY"V1308D":LOCATEXX+X+1,AS:PRINT"_":IFS$="V" OR S
$="W" THEN LOCATEXX+X+1,AS:PRINT"]^":SC=SC+30:PLAY"V1505ABCDEFG":W1=W1+1:GOSUB49
0
420 PX=INT(RND(1)*34)+2:PY=INT(RND(1)*8)+12:IF S$="V" AND W1>=CH THEN LOCATE PX,
PY:PRINT"¥":PLAY"V1508CDEFGABC"
430 IF S$="¥" THEN PLAY"V1502GGFGCDEFGFCDEFGCDEFFGGFCD":GOTO 730 ELSE 480
440 IF XX+X<2 THEN XX=18:LOCATE2,5:PRINT"__":LOCATE2,6:PRINT"__"
450 XX=XX-1:LOCATEXX+X,5:PRINT"_PQ_":LOCATEXX+X,6:PRINT"_`a_":GOTO 480
460 IF XX+X>34 THEN XX=-18:LOCATE34,5:PRINT"____":LOCATE34,6:PRINT"____"
470 XX=XX+1:LOCATEXX+X,5:PRINT"_RS_":LOCATEXX+X,6:PRINT"_bc_"
480 LOCATEK,6:PRINT"__":NEXT:GOTO 90
490 '◣◣◣◣◣◣◣◣◣ SCORE    ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
500 LOCATEXF(W),5:PRINT"__":LOCATEXF(W),6:PRINT"__"
510 CGEN0:LOCATE14,1:PRINTUSING"#####";SC:LOCATE27,1:PRINTUSING"##";W1
520 IF SC>T THEN T=SC:PLAY"V1506CR6CR6"
530 LOCATE34,1:PRINTUSING"#####";T:CGEN1:RETURN
540 '◣◣◣◣◣◣◣◣◣ FUSEN    ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
550 CGEN1:XF(W)=5
560 XF(1)=INT(RND(0)*7)
570 IF XF(1)<2 THEN 560
580 XF(2)=INT(RND(0)*14)
590 IF XF(2)<8 THEN 580
600 XF(3)=INT(RND(0)*21)
610 IF XF(3)<15 THEN 600
620 XF(4)=INT(RND(0)*28)
630 IF XF(4)<22 THEN 620
640 XF(5)=INT(RND(0)*35)
650 IF XF(5)<29 THEN 640
660 RETURN
670 '◣◣◣◣◣◣◣◣◣ BURST    ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
680 YF=21:LINE(K+1,5)-(K+2,6),"_",B
690 LOCATEK+1,5:PRINT"]^":PAUSE10:CGEN0:GOTO 720
700 CSIZE2:LOCATEXX+X,5:PRINT"]^":PLAYY$:CSIZE0:CGEN0
710 LE=LE-1:IF LE<0 THEN LOCATE14,14:PRINT"GAME OVER!":TEMPO100:PLAY"V1505C4D4E5
:5C:G4":PLAY"V1505G3E1C3:C3:G1":PLAY"V1505D5:C5:G5:E5:G5":IF LE<0 THEN LE=3:GOTO
980
720 XX=0:GOTO 60
730 '◣◣◣◣◣◣◣◣◣ PECCONﾃﾞｰｽ ♥♥ ◢◢◢◢◢◢◢
740 Y2=22:X2=37:PF=0
750 CGEN0:CLS4:COLOR4:LOCATE7,0:PRINT"TIME             POINT":COLOR7:CGEN1:LINE(0
,1)-(39,24),"[",B
760 FOR PB=3 TO 36 STEP 3:LINE(PB,2)-(PB,23),"[":NEXT
770 CFLASH1:LOCATE1,4:PRINT"¥¥":CFLASH0:RESTORE 800
780 FOR RR=1 TO 13:READ X1,Y1:LOCATEX1,Y1:PRINT"VW":LOCATEX1,Y1+1:PRINT"fg"
790 NEXT
800 DATA 37,5,34,10,31,4,28,16,25,20,22,17,19,5,16,3,13,8,10,21,7,14,4,18,1,11
810 FOR PB=3 TO 36 STEP 3:HO=INT(RND(0)*20)+2:LOCATE PB,HO:PRINT"_":LOCATE PB,HO
+1:PRINT"_":NEXT
820 FOR TI=200 TO 0 STEP -1:CGEN0:LOCATE11,0:PRINT"    ";TI:LOCATE28,0:PRINT"   ";
PF:Y2=Y2-1
830 CGEN1:Y$=CHARACTER$(X2,Y2):IFY$="V"THENPLAY"V1506G5R5G6":PF=PF+1:SC=SC+50
840 IF Y$="¥" THEN 900
850 LOCATE X2,Y2:PRINT"TU":LOCATE X2,Y2+1:PRINT"de":PLAY"V202G4:C4"
860 S=STICK(0):S$=CHARACTER$(X2-1,Y2)
870 IF S=4 AND X2>1 AND S$="_" THEN LOCATEX2,Y2:PRINT"__":LOCATEX2,Y2+1:PRINT"__
":X2=X2-3
880 IF Y2=2 THEN Y2=22:LINE(X2,2)-(X2+1,3),"_",B
890 LOCATEX2,Y2+1:PRINT"__":NEXT
900 TEMPO200:PLAY"V1205D5D5G3E6C5R5+C7:V1204D3R3R5-G3R3R5C5R5R5R5"
910 CGEN0:CLS4:CGEN1:LOCATE1,9:PRINT"VW":LOCATE1,10:PRINT"fg"
920 FOR PP=22 TO 10 STEP -1:LOCATE 1,PP:PRINT"TU":LOCATE1,PP+1:PRINT"de":FOR P3=
0 TO 10:NEXT:LINE(1,PP)-(2,PP+1),"_",B:NEXT
930 IF PF>7 THEN SC=SC+100:GOTO940 ELSE YF=YF-1:GOTO 950
940 FOR Q1=1 TO 35 STEP 2:LOCATEQ1-1,8:PRINT"VW":LOCATEQ1-1,9:PRINT"fg":LOCATEQ1
-1,10:PRINT"TU":LOCATEQ1-1,11:PRINT"de":NEXT
950 FOR Q1=1 TO 35 STEP 1/4:LOCATEQ1-1,10:PRINT"_TU":LOCATEQ1-1,11:PRINT"_de":NE
XT:IF PF=13 THEN CGEN0:LOCATE10,10:PRINT"P E R F E C T !!":LE=LE+1
960 W1=0:RO=RO+1:CH=INT(RND(1)*4)+5:IF YF<13 THEN YF=20
970 CGEN0:LOCATE1,13:PRINTUSING"NEXT-ROUND##/CHEK##/LEFT##/SCORE####";RO;CH;LE;S
C:CFLASH1:LOCATE10,5:PRINT"READY.........GO!!":CFLASH0:PAUSE50:GOTO 60
980 '◣◣◣◣◣◣◣◣◣ OPENING    ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
990 CGEN0:CLS4:COLOR5
1000 LOCATE5,4:PRINT"[graphic characters]"
1010 LOCATE5,5:PRINT"[graphic characters]"
1020 LOCATE5,6:PRINT"[graphic characters]"
1030 LOCATE5,7:PRINT"[graphic characters]"
1040 LOCATE5,8:PRINT"[graphic characters]"
1050 LOCATE5,9:PRINT"[graphic characters]"
1060 LOCATE5,10:PRINT"[graphic characters]"
1070 LOCATE9,20:PRINT"ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ ｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ!!":LOCATE9,13:PRINTUSING"◆Your Score
is ##### ◆";SC
1080 CGEN1:LINE(0,0)-(39,24),"¥",B
1090 COLOR7:CGEN1:LOCATE13,16:PRINT"PQ":LOCATE13,17:PRINT"`a":LOCATE19,16:PRINT"
TU":LOCATE19,17:PRINT"de":LOCATE25,16:PRINT"RS":LOCATE25,17:PRINT"bc"
1100 FOR DE=4 TO 35:LOCATE DE,3:PRINT"¥":LOCATE39-DE,11:PRINT"¥"
1110 PAUSE1:A$=INKEY$(0):IF A$=" " THEN CGEN0:GOTO 50
1120 NEXT
1130 FOR IY=4 TO 35:LOCATEIY,3:PRINT"_":LOCATEIY,11:PRINT"_":NEXT:GOTO 1100
1140 '◣◣◣◣◣◣◣◣ PCG      ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1150 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("0000000070707C3400071F19090F0309000F1F39393F333B")
1160 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("000000000000000000000C0C0E0E0C0E00080C0E0E0E0E0F0")
1170 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("0000000000000000000303070307000103070707070F")
1180 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("00000000E0E3E2C00E0F89890F0C09000F0F89C9CFCCCDC")
1190 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("000000000000030101070F09191F3C3E01070F09191F3F3F")
1200 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("00000000000C08080E0F09098F83C7C80E0F09098F8FCFC")
1210 DEFCHR$(86)=HEXCHR$("0000000000000000F1F3F3F3F3F1F00070000201000000")
1220 DEFCHR$(87)=HEXCHR$("000000000000000080C0E0E0E0E0C00000804040400000")
1230 DEFCHR$(88)=HEXCHR$("010303030100000001030303010003F7F010303030100l555")
1240 DEFCHR$(89)=HEXCHR$("8CDE5A5A8C0000008CDE5A5AFC70E0C08CDE5A5A8C700040")
1250 DEFCHR$(90)=HEXCHR$("001008247C42BAF508183C3C7E7EFBFF08083418023C410A")
1260 DEFCHR$(91)=HEXCHR$("00000202040400000000020204040000010307 0F1F1F0E38")
1270 DEFCHR$(92)=HEXCHR$("387CFEFEFE7C380000000000000000000380C0404000000")
1280 DEFCHR$(93)=HEXCHR$("000000000301020000A050B070F0707030200080305020101")
1290 DEFCHR$(94)=HEXCHR$("000000008000800000A040A0C0E0C0C08080002080408000000")
1300 DEFCHR$(95)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1310 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("2200000000000071C0F030100000071D1F1F1F1F0F0700")
1320 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("00000800000000F0F8FCE4E0F4786070F8FCFEF0FCF8F000")
1330 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("00001000000000F1F3F27072F1E060E1F3F7F0F3F1F0F00")
1340 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("4400000000000E038F0C080000000E088F8F8F8F0E000")
1350 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("0100000000000000E3E3F303018180C0E3F3F3F3F1F1F0F00")
1360 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("800000000000000707CFC0C0C18183070FCFCFCFCF8F8F000")
1370 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("00000100000000000F0701030000000000001000000000")
1380 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("00008040404020108000080C040402010000080404050205 0")
1390 RETURN
```

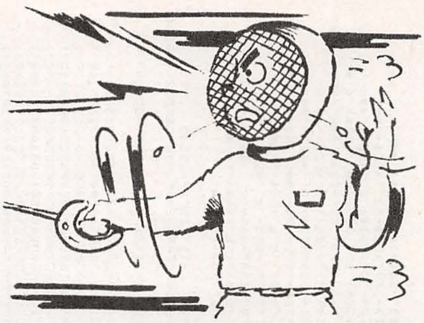

★編集部のオナラの音：**Dr.D**ーブーシック。**つぐ美さん**ーシューッ。**影さん**ーズゴーン，やれ，やれーっ。**編さん**ープスー。**編集長**ーげんこ〜まだかブスブス。（新潟県五泉市・清野　洋9才）……【**編**：オナラ・サウンドか！】

X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ/ターボII用

協賛：シャープ

フェンシング
FENCING

エントリーコードX1② ピカピカくん



RUNするとDEMOがはじまります。このとき1人でやる場合には[O]キーを押してください。2人でやる場合には，[T]キーを押してください。

○1人用の場合

動かすのは，右にでる白い選手です。

テンキーの[4]と[6]で左右に動き，[2]と[8]で剣の高さを変えて，スペース・キーでつきます。

○2人用の場合

左にでる選手は，ジョイスティック1で，右の選手はキーボードで1人用のときと同じように操作します。

○勝負

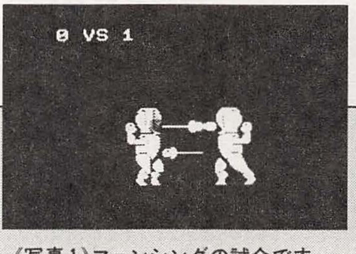
先に5回ついたほうが勝ちで，相うちの場合は，どちらにも点は入りません。

2人用の場合は，それで終わりで，スペース・キーでREPLAYですが，1人用の場合で勝つと，2人目，3人目とだんだん相手が強くなってきます。負けると，試合終了で，スペース・キーを押すとREPLAYです。

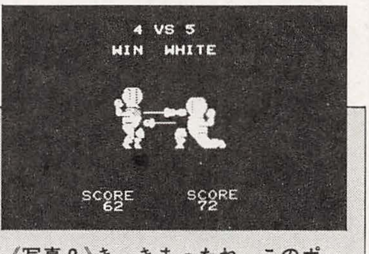
プログラム中の矢印のだしかた

"POKE&H01A2，&HB7"とダイレクトで入力後，[ESC]キーを1回押すごとに，だしたい矢印の向きと同じカーソル・キーを押してください。

ただし，X1ターボの場合，システム・ディスクに登録されたディスク・ユーティリティのシステム・コピー（アプリケーション・ソフトの説明書11ページからをよく読むこと）によって，X1カセットBASICを起動させてから行なってください。



《写真1》フェンシングの試合です。なかなかの勝負ですね



《写真2》き，きまったね，このポーズ。5対4で白の勝ち！

FENCINGのプログラム・リスト

```
10 HI=0:K=0:CLS:CLICKOFF:WIDTH 40:GOSUB1400
20 DIM A$(2,3),D$(2,3):AA=0:DD=0:GOSUB850
30 CLS:COLOR2:LOCATE17,12:PRINT"START":PAUSE15
40 AX=30:AH=0:AB=1:AC=0
50 DX=10:DH=0:DB=1:DC=0
60 '========= MEIN ==========
70 CLS:CGEN1
80 COLOR7:LOCATEAX,10:PRINT A$(AB,AC)
90 COLOR6:LOCATEDX,10:PRINT D$(DB,DC)
100 S=STICK(0)
110 CA$=CHARACTER$(AX-AC-5,12+AB)
120 IF CA$="カ"AND AH=1OR CA$="カ"ANDAH=2 THEN AH=2:GOTO170
130 IF CA$="ヨ"AND AH=1OR CA$="ヨ"ANDAH=2 THEN AH=2:GOTO170
140 IFCA$="カ"ANDAH=0THENAX=AX+1:GOTO170
150 IFCA$="ヨ"ANDAH=0THENAX=AX+1:GOTO170
160 IF CA$<>" "THEN AH=4:GOTO240
170 IF S=2THEN AB=AB+1:IFAB>2THENAB=2
180 IF S=4AND AX>8THEN AX=AX-1
190 IF S=6AND AX<38THEN AX=AX+1
200 IF S=8THEN AB=AB-1:IFAB<0THENAB=0
210 IF AH=0AND STRIG(0)THENAH=1
220 IF AH=1THENAC=AC+1:IF AC=4THEN AH=2
230 IF AH=2THENAC=AC-1:IF AC=0THEN AH=0
240 S=STICK(1)
250 CD$=CHARACTER$(DX+DC+5,12+DB)
260 IFCD$="カ"AND DH=1OR CD$="カ"ANDDH=2 THEN DH=2:GOTO320
270 IFCD$="キ"AND DH=1OR CD$="キ"ANDDH=2 THEN DH=2:GOTO320
280 IFCD$="カ"ANDDH=0THENDX=DX-1:GOTO320
290 IFCD$="キ"ANDDH=0THENDX=DX-1:GOTO320
300 IF CD$<>" "THEN DH=4:GOTO430
310 GOTO350
320 TEMPO2000:PLAY"++++F++++E++++G++++A++++A++++G++++G++++A++++B"
330 IF DX<1THENDX=DX+1
340 IF AX>38THENAX=AX-1
350 IF SU=1THENGOSUB470:GOTO410
360 IF S=2THEN DB=DB+1:IFDB>2THENDB=2
370 IF S=4AND DX>1THEN DX=DX-1
380 IF S=6AND DX<31THEN DX=DX+1
390 IF S=8THEN DB=DB-1:IFDB<0THENDB=0
400 IF DH=0AND STRIG(1)THENDH=1
410 IF DH=1THENDC=DC+1:IF DC=4THEN DH=2
420 IF DH=2THENDC=DC-1:IF DC=0THEN DH=0
430 IF AH=4AND DH=4THEN550
440 IF AH=4THEN630
450 IF DH=4THEN700
460 GOTO70
```



★僕のクラスの飼育係は，冬眠中だといい，メダカにエサをあげない。もう一生目がさめないかも…。(宮城県仙台市・河野元紀12才)……【影：ベーマが見せたら，思わずカエルになったりして。編：それは，おたまじゃくし。】

```
470 IF DH<>0THEN DX=DX+INT(RND(1)*3)-1:GOTO510
480 IF DX+K+10>AX AND RND<.5THEN DH=1
490 DB=INT(RND(1)*3)
500 IF RND<.5THEN DX=DX+1
510 IF DX<1THEN DX=DX+1
520 IF DX>32THEN DX=DX-1
530 RETURN
540 'アイウチ==================
550 COLOR2:LOCATEAX-AC-5,12+AB:PRINTCA$
560 COLOR2:LOCATEDX+DC+5,12+DB:PRINTCD$
570 CGEN:TEMPO2000:PLAY"++D++F++G++E++C++C"
580 COLOR5:LOCATE16,5:PRINT DD;"VS";AA
590 SA=SA-1:IF SA<0THEN SD=0
600 SD=SD-1:IF SD<0THEN SD=0
610 PAUSE15:GOTO40
620 'WHITE ツキ==============
630 COLOR2:LOCATEAX-AC-5,12+AB:PRINTCA$
640 TEMPO2000:PLAY"++D++F++G++E++C++C"
650 AA=AA+1:CGEN
660 COLOR5:LOCATE16,5:PRINT DD;"VS";AA
670 IF AA=5THEN COLOR7:LOCATE15,7:PRINT"WIN  WHITE" ELSE PAUSE15:GOTO40
680 GOTO770
690 'YELLOWツキ==============
700 COLOR2:LOCATEDX+DC+5,12+DB:PRINTCD$
710 TEMPO2000:PLAY"++D++F++G++E++C++C"
720 DD=DD+1:CGEN
730 COLOR5:LOCATE16,5:PRINT DD;"VS";AA
740 IF DD=5THEN COLOR6:LOCATE15,7:PRINT"WIN YELLOW"ELSE PAUSE20:GOTO40
750 GOTO770
760 '======== END =======
770 SA=AA*10+SA:SD=DD*10+SD:COLOR4:LOCATE12,21:PRINT"SCORE      SCORE"
780 COLOR3:LOCATE13,22:PRINTSD;"      ";SA
790 PAUSE30:IF SU=1 AND DD<AA THEN1380
800 COLOR2:LOCATE15,18:PRINT"GAME OVER"
810 IF SA>=SD AND SA>HI THEN COLOR2:LOCATE21,23:PRINT"HI SCORE":HI=SA
820 IF SD>=SA AND SD>HI THEN COLOR2:LOCATE11,23:PRINT"HI SCORE":HI=SD
830 PAUSE10:IFSTRIG(0)THEN1370ELSE830
840 '====== WHITE settei =====
850 S1$="↓←":P7$="↓
860 S2$="↓←←":P6$="↓
870 S3$="↓←←←":P5$="↓
880 S4$="↓←←←←":P4$="↓
890 S5$="↓←←←←←":P3$="↓
900 S6$="↓←←←←←←":P2$="↓
910 S7$="↓←←←←←←←":P1$="↓
920 A$(0,0)=S1$+"アイ"+S5$+"カカキウエケ"+S3$+"コサシ"+S3$+"スセ"+S2$+"ソタ"+S2$+"チツ"
930 A$(0,1)=S1$+"アイ"+S6$+"カカキクウエケ"+S3$+"コサシ"+S3$+"スセ"+S2$+"ソタ"+S2$+"チツ"
940 A$(0,2)=S2$+"アイ"+S6$+"カカキクウエケ"+S3$+"コサシ"+S3$+"スセ"+S2$+"ソテト"+S3$+"チ ナ"
950 A$(0,3)=S3$+"アイ"+S6$+"カカキクウエケ"+S3$+"コサシ"+S3$+"スセ"+S2$+"ソテト"+S3$+"チ ナ"
960 A$(1,0)=S1$+"アイ"+S2$+"ウエケ"+S6$+"カカキコサシ"+S3$+"スセ"+S2$+"ソタ"+S2$+"チツ"
970 A$(1,1)=S1$+"アイ"+S2$+"ウエケ"+S7$+"カカキクコサシ"+S3$+"スセ"+S2$+"ソタ"+S2$+"チツ"
980 A$(1,2)=S2$+"アイ"+S2$+"ウエケ"+S7$+"カカキクコサシ"+S3$+"スセ"+S2$+"ソテト"+S3$+"チ ナ"
990 A$(1,3)=S1$+S2$+"アイ"+S6$+"カカキクウエケ"+S3$+"コサシ"+S4$+"ニスセ"+S3$+"チ テヌネ"
1000 A$(2,0)=S1$+"アイ"+S2$+"ウエケ"+S3$+"コサシ"+S6$+"カカキスセ"+S2$+"ソタ"+S2$+"チツ"
1010 A$(2,1)=S1$+"アイ"+S2$+"ウエケ"+S3$+"コサシ"+S7$+"カカキクスセ"+S2$+"ソタ"+S2$+"チツ"
1020 A$(2,2)=S1$+S1$+"アイ"+S2$+"ウエケ"+S7$+"カカキクコサシ"+S4$+"ニスセ"+S3$+"チ テネ"
1030 A$(2,3)=S1$+S1$+S1$+"アイ"+S6$+"カカキクウエケ"+S4$+"ニコサシ"+S4$+"チヌノハネ"
1040 COLOR1:LOCATE17,12:PRINT"FENCING"
1050 '======== DEMO ===========
1060 PAUSE15:COLOR7
1070 A=0:FOR Q=0TO2:FOR R=0TO3
1080 CLS:CGEN
1090 LOCATE18,18:PRINT "DEMO":CGEN1
1100 LOCATE20,10:PRINT A$(Q,R):PAUSE1
1110 IF INKEY$="O"THEN SU=1:GOTO1230
1120 IF INKEY$="T"THEN SU=2:GOTO1230
1130 NEXT
1140 FOR R=2TO0STEP-1
1150 CLS:CGEN
1160 LOCATE18,18:PRINT "DEMO":CGEN1
1170 LOCATE20,10:PRINT A$(Q,R):PAUSE1
1180 NEXT:NEXT
1190 GOTO 1070
```

```
1200 A=A+1:IF A=2THENA=0
1210 RETURN
1220 '====== YELLOW settei =======        +S2$+"セフ"+S2$+"O゛"+S2$+"◆♥"
1230 D$(0,0)="↓"+"モミ"+S3$+"リユメヨカカ"+S6$+"ンレロ"+S2$+"セフ"+S2$+"O゛"+S2$+"◆♥"
1240 D$(0,1)="↓"+"モミ"+S3$+"リユメルヨカカ"+S7$+"ンレロ"+S2$+"セフ"+S2$+"O゛"+S2$+"◆♥"
1250 D$(0,2)="↓→"+"モミ"+S3$+"リユメルヨカカ"+S7$+"ンレロ"+S2$+"セフ"+S3$+"♣♠゛"+S3$+"◆ ♥"
1260 D$(0,3)="↓→→"+"モミ"+S3$+"リユメルヨカカ"+S6$+"←"+"ンレロ"+S2$+"セフ"+S3$+"♣♠◣"+S3$+"◆ ●"
1270 D$(1,0)="↓"+"モミ"+S3$+"リユメ"+S3$+"ンレロヨカカ"+S5$+"セフ"+S2$+"O゛"+S2$+"◆♥"
1280 D$(1,1)="↓"+"モミ"+S3$+"リユメ"+S3$+"ンレロルヨカカ"+S6$+"セフ"+S2$+"O゛"+S2$+"◆♥"
1290 D$(1,2)="↓→"+"モミ"+S3$+"リユメ"+S3$+"ンレロルヨカカ"+S6$+"セフ"+S3$+"♣♠゛"+S3$+"◆ ♥"
1300 D$(1,3)="↓↓→→"+"モミ"+S3$+"リユメルヨカカ"+S7$+"ンレロ"+S2$+"セフ◣"+S5$+"■◢♠ ●"
1310 D$(2,0)="↓"+"モミ"+S3$+"リユメ"+S3$+"ンレロ"+S2$+"セフヨカカ"+S5$+"O゛"+S2$+"◆♥"
1320 D$(2,1)="↓"+"モミ"+S3$+"リユメ"+S3$+"ンレロ"+S2$+"セフルヨカカ"+S6$+"O゛"+S2$+"◆♥"
1330 D$(2,2)="↓↓→"+"モミ"+S3$+"リユメ"+S3$+"ンレロルヨカカ"+S6$+"セフ◣"+S4$+"■♠ ●"
1340 D$(2,3)="↓↓↓→→"+"モミ"+S3$+"リユメルヨカカ"+S7$+"ンレロ◣"+S5$+"■ ■×フ●"
1350 '======= START =========
1360 CLS:CGEN:IF SU=1THEN COLOR4:LOCATE15,12:PRINT K+1;"MEN":PAUSE15
1370 CLS:AA=0:DD=0:SA=50:SD=50:TEMPO800:PLAY"D4R4E4R4F4R4G2R6F2R6B4C8R8C2:+C8B8A
8G8R8R4 C4":GOTO30
1380 K=K+1:AA=0:DD=0:CLS:COLOR4:LOCATE15,12:PRINT K+1;"MEN":PAUSE15:GOTO30
1390 '======= P C G ========
1400 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1410 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("000F132B336B536B000F132B336B536B000F132B336B536B")
1420 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("00F8C4DADCDEDFDF00F8C4DADCDEDFDF00F8C4DADCDEDFDF")
1430 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("536B332B130B060D536B332B130B060D536B332B130B060D")
1440 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("DFDFDEDEBC78F8F8DFDFDEDEBC78F8F8DFDFDEDEBC78F8F8")
1450 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("00000000FF0000000000000000FF000000000000000FF000000")
1460 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("0060EEF3EDFFEE600060EEF3EDFFEE600060EEF3EDFFEE60")
1470 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("00001E7F7F7F1E0000001E7F7F7F1E0000001E7F7F7F1E00")
1480 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("0000384C74B4D4780000384C74B4D4780000384C74B4D478")
1490 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("38071F3F3F3F3F3F38071F3F3F3F3F3F38071F3F3F3F3F3F")
1500 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("00F8C4B87F7FBFC000F8C4B87F7FBFC000F8C4B87F7FBFC0")
1510 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("183878787888B000183878787888B000183878787888B000")
1520 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("3F3F1F1F0F0F06023F3F1F1F0F0F06023F3F1F1F0F0F0602")
1530 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("FFFFFFFF817EFFFFFFFFFFFF817EFFFFFFFFFFFF817EFFFF")
1540 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("207078FCFCFCF8F0207078FCFCFCF8F0207078FCFCFCF8F0")
1550 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("FFFEFEFCF8F0E8DCFFFEFEFCF8F0E8DCFFFEFEFCF8F0E8DC")
1560 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("8C7E7E3C383878FC8C7E7E3C383878FC8C7E7E3C383878FC")
1570 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("1E3E1E0C0E1E1E3C1E3E1E0C0E1E1E3C1E3E1E0C0E1E1E3C")
1580 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("FFFF7F7F3F1F0F03FFFF7F7F3F1F0F03FFFF7F7F3F1F0F03")
1590 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("8080C0C0E0E0F0E88080C0C0E0E0F0E88080C0C0E0E0F0E8")
1600 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("DC3E7E3E0F0F1E3CDC3E7E3E0F0F1E3CDC3E7E3E0F0F1E3C")
1610 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("003E7E7EFFFFFF70003E7E7EFFFFFF70003E7E7EFFFFFF70")
1620 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("80CFDFEFF7F7F7F680CFDFEFF7F7F7F680CFDFEFF7F7F7F6")
1630 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("0000B0F8F8FC9C380000B0F8F8FC9C380000B0F8F8FC9C38")
1640 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("E0DEBF7F7F7F3F07E0DEBF7F7F7F3F07E0DEBF7F7F7F3F07")
1650 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("00001EBFBFBFDFEC00001EBFBFBFDFEC00001EBFBFBFDFEC")
1660 DEFCHR$(208)=HEXCHR$("00F0C8D4CCD6CAD600F0C8D4CCD6CAD600F0C8D4CCD6CAD6")
1670 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("CAD6CCD4C8D060B0CAD6CCD4C8D060B0CAD6CCD4C8D060B0")
1680 DEFCHR$(211)=HEXCHR$("001F235B3B7BFBFB001F235B3B7BFBFB001F235B3B7BFBFB")
1690 DEFCHR$(213)=HEXCHR$("FBFB7B7B3D1E1F1FFBFB7B7B3D1E1F1FFBFB7B7B3D1E1F1F")
1700 DEFCHR$(214)=HEXCHR$("000677CFB7FF7706000677CFB7FF7706000677CFB7FF7706")
1710 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("00001C322E2D2B1E00001C322E2D2B1E00001C322E2D2B1E")
1720 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("000078FEFEFE7800000078FEFEFE7800000078FEFEFE7800")
1730 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("001F231DFEFEFD03001F231DFEFEFD03001F231DFEFEFD03")
1740 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("1CE0F8FCFCFCFCFC1CE0F8FCFCFCFCFC1CE0F8FCFCFCFCFC")
1750 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("FCFCF8F8F0F06040FCFCF8F8F0F06040FCFCF8F8F0F06040")
1760 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("181C1E1E1E1D0D00181C1E1E1E1D0D00181C1E1E1E1D0D00")
1770 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("040E1E3F3F3F1F0F040E1E3F3F3F1F0F040E1E3F3F3F1F0F")
1780 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("317E7E3C1C1C1E3F317E7E3C1C1C1E3F317E7E3C1C1C1E3F")
1790 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("FF7F7F3F1F0F173BFF7F7F3F1F0F173BFF7F7F3F1F0F173B")
1800 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("FFFFFEFEFCF8F0C0FFFFFEFEFCF8F0C0FFFFFEFEFCF8F0C0")
1810 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("787C78307078783C787C78307078783C787C78307078783C")
1820 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("3B7C7E7CF0F0783C3B7C7E7CF0F0783C3B7C7E7CF0F0783C")
1830 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("0101030307070F170101030307070F170101030307070F17")
1840 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("01F3FBF7EFEFEF6F01F3FBF7EFEFEF6F01F3FBF7EFEFEF6F")
1850 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("007C7E7EFFFFFF0E007C7E7EFFFFFF0E007C7E7EFFFFFF0E")
1860 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("077BFDFEFEFEFCE0077BFDFEFEFEFCE0077BFDFEFEFEFCE0")
1870 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("00000D1F1F3F391C00000D1F1F3F391C00000D1F1F3F391C")
1880 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("000078FDFDFDFB37000078FDFDFDFB37000078FDFDFDFB37")
1890 RETURN
```

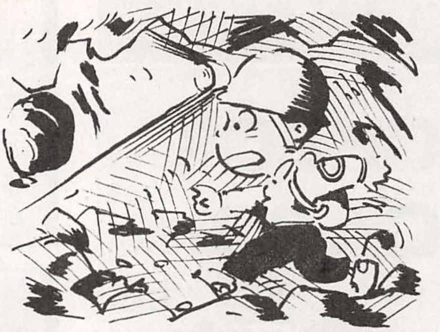

★すすむ君がすすむ。とおる君がとおる。わたる君がわたる。(宮崎市・えむえすえっくす13才)……【影：なんだこれ！私はおこるぞ！編：いいじゃないですか。すすむ君がすすむ。とまる君がとまる。影：私はふゆかいだ！】

ZX-81用

HOLE / LADDER

ホール　ラダー

磯　利光

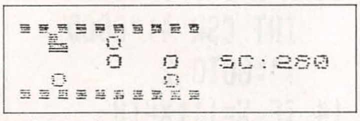


HOLEの遊びかた

ZX－81で，横スクロールのゲームを作ろうと思って作ったのが，このゲームです。

あなた（▙）は，Ⓩで上，Ⓜで下に動きます。洞くつの中の障害物（○）に当たらないように，上下に動いてどんどん進んでいってください。障害物に当たるとゲーム・オーバーで，スコアを表示します。

ゲームが簡単すぎる人は，150行を（N＝2）＊2としてください。障害物の間隔がせまくなります。キー操作がしにくい人は，140行のZとMを変えてください。

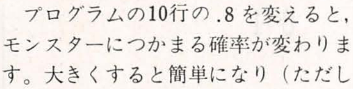


《写真1》とにかく横に進んでいく

LADDERの遊びかた

あなた（A）は，宝（＊）をひろいながらはしご（H）を使ってどんどん下へおりてください。モンスター（＜）は，右から左へとジャンプするように動いています。うまくかわしてください。宝を一つひろうと30点，1階下へおりると10点です。あなたはⒷで左，Ⓜで右へ動きⓏで下へおります。モンスターにつかまると，GAME OVERです。

プログラムの10行の .8 を変えると，モンスターにつかまる確率が変わります。大きくすると簡単になり（ただし1未満），小さくするとむずかしくなります。



《写真2》宝を取って下にいけ！

HOLEのプログラム・リスト

```
  10 DIM A$(3,10)
  20 LET S=0
  30 FOR I=1 TO 3
  40 LET A$(I)="          "
  50 NEXT I
  60 LET B=2
  70 LET N=1
  80 LET Z$="O  "
  90 CLS
 100 PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀";AT 4,0;"
▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄";
 110 PRINT AT 1,0;A$(1);AT 2,0;A
$(2);AT 3,0;A$(3);AT B,2;"▙";
 120 IF A$(B,3)="O" THEN GOTO 23
0
 140 LET B=B-((INKEY$="Z")*(B>1)
)+((INKEY$="M")*(B<3))
 150 LET N=N-(N=3)*3+1
 160 FOR I=1 TO 3
 170 LET A$(I)=A$(I,2 TO )+Z$(N)
 180 NEXT I
 190 LET A$(INT (RND*3+1),10)="
"
 210 LET S=S+10
 220 GOTO 110
 230 PRINT AT 2,11;"SC:";S;
 240 PAUSE 4E4
 250 RUN
```

LADDERのプログラム・リスト

```
   1 CLS
   2 LET S=0
   3 LET A$="█H█*██"
   4 LET B$="██H██*"
   5 LET C$="█*██H█"
   6 LET X=0
   7 LET Y=5
   8 PRINT AT 1,0;B$;AT 2,0;C$;
   9 PRINT AT 0,0;A$;AT 0,X;"A";
AT 0,Y;"<";
  10 IF X=Y AND RND>.8 THEN GOTO
 24
  11 LET X=X+(X<5)*(INKEY$="M")-
(X>0)*(INKEY$="B")
  12 LET Y=Y-2+(Y=1)*6
  13 LET S=S+(A$(X+1)="*")*30
  14 IF A$(X+1)="*" THEN LET A$(
X+1)="█"
  15 IF A$(X+1)="H" AND INKEY$="
Z" THEN GOTO 17
  16 GOTO 9
  17 LET A$=B$
  18 LET B$=C$
  19 LET C$="██████"
  20 LET C$(INT (RND*6)+1)="*"
  21 LET C$(INT (RND*6)+1)="H"
  22 LET S=S+10
  23 GOTO 8
  24 PRINT AT 1,7;"SCORE:";S;
  25 PAUSE 4E4
  26 RUN
```

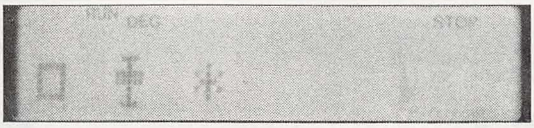
★1月10日東北新幹線あおば219号2号車7Eの席に買ったばかりのベーマガを置いてきました。拾った人はとじこみのハガキで連絡ください！（福島県郡山市・能谷武志20才）……【影：パソコン好きに拾われたか心配！】

PB-100用

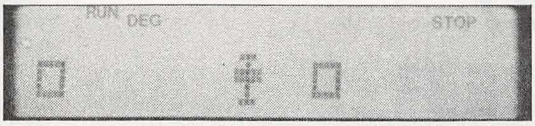
チェック
CHECK CARD
カード

東郷　生志

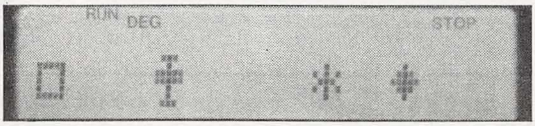




《写真1》チェック・カードを税関と同じ文字にする



《写真2》グッド！つぎの税関へ急げ



《写真3》ゲゲッ，税関がこんなにいっぱいあるぞ！

STORY

F国にスパイとしてやってきたあなた。軍事大国であるF国の税関はきびしいと聞いていたが，なんとかして抜けなくては。

HOW TO PLAY

1 3キーで左端のチェック・カードを，「╪」の右にある税関と同じ形にしてください。税関と「╪」が重なったときチェック・カードとちがうとおしまいです。でも，いったん重なってしまえば，チェック・カードをかえても大丈夫です。「╪」はすこしずつ右に進みますが，Zを押すと速く進みます(1点)。

右端につくと，めでたくつぎの税関に進みます。

PROGRAM

好きな位置に文字を表示できるMID$（3行でやっている）は大事なテクなので，マスターしましょう。また，この$は前半チェック・カードの形，後半ゲーム画面というふうに使っています。

LAST

前作の「TREASURE」の感想をOFあてにお願いしまーす（ずうずうしいか）。

CHECK CARDのプログラム・リスト

```
P0
 1 PRINT "CHECK CARD":S=15:J=0:L=
   1:M=1:$="□○◆*+ "
 2 PRINT CSR 2;" STAGE";M;:FOR I=
   1 TO L:U=INT (RAN#*8+2)
 3 W=INT (RAN#*5)+1:$=MID(1,U+6)+
   MID(W,1)+MID(U+8):NEXT I
 4 N=0:FOR X=1 TO 11
 5 IF MID(X+5,1)≠" ";IF MID(X+5,1
   )≠MID(N+1,1) THEN 14
 6 PRINT CSR 1;MID(6,11);CSR X;"╪"
   ;
 8 FOR I=0 TO S:IF KEY="1";N=N-SG
   N (N)
 9 IF KEY="3";N=N+SGN (4-N)
10 PRINT CSR 0;MID(N+1,1);:IF KEY
   ="Z";J=J+1:I=20
12 NEXT I:NEXT X:L=L+SGN (17-L):S
   =S-INT (L/17):IF S<3;S=3
13 M=M+1:J=J+10:PRINT CSR 4;"GOOD
   !":GOTO 2
14 IF X=11;X=10
15 FOR I=X TO 1 STEP -1:PRINT CSR
   I;"╪":CSR I+1;" ";:NEXT I
16 $="╪╪╪:::___":FOR I=1 TO 9:PRI
   NT CSR 1;MID(I,1);:NEXT I
17 PRINT CSR 4;"OVER","SC:";J:GOT
   O 1
```

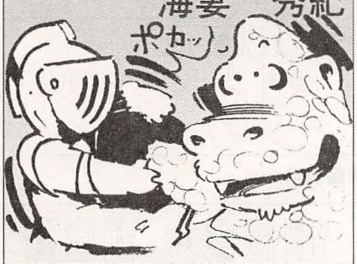
❖　❖　❖

★1月10日，はじめてベーマガを買ったら，兄に「わけもわからんくせに」とバカにされた。（東京都台東区・蓮見智之12才）……【影：お兄さんだって昔はわけがわからなかったのだ！編：はじめての人も安心のベーマガ!?】

PB-100＋増設RAM

ガイア
Gaia

海妻　秀紀



STORY

PBでRPGをしたいなあ，そう思った瞬間，ぼくはこの世界へ飛ばされていた。なんとか，この世界から脱出しよう。

PLAY

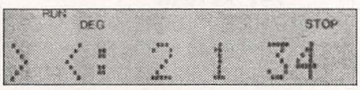
S 0 でスタートします。9，9の位置まで行くことが，目的です。

ノーマル・モード

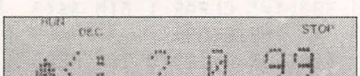
今見えているようす，たて座標，横座標，自分の生命力を表示します。そこで，いろいろなコマンドを入力してください。スイッチを切ったときは，S 1 で続きからできます。

E：**食事コマンド**…Food 1 個につき生命力を8あげることができます。

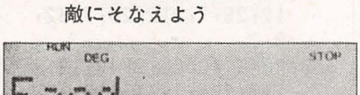
R…自分の状態を見ることができます。



《写真1》座標をたよりにマップを作り迷路を抜けだそう



《写真2》食料を買って敵にそなえよう



《写真3》敵が現われた！こいつは強いかな？

LIFE…生命力，(今の生命力：生命力の最高値)
EXP…経験値
DAY…日数
STR…強さ(剣のレベル)
CON…耐久力(盾のレベル)
FOOD…食料
GOLD…金

8…前進します。前にカベがないと(画面の左から二番目が空白のとき)前へ進めます。

4…左へ向きます。

6…右へ向きます。

バトル・モード

自分の生命力，キャラクター，敵のキャラクター，生命力が表示されるので，戦う場合は F，逃げるときは E を押してください。勝てば，金をもらったり，生命力の最高値があがったり，経験値があがったりします。

逃げきれないと，自分の生命力が減るだけです。

ノーマル・モードで0，0の位置でいるとき S で買いものができます。

食料(Food)，剣(Sword)，盾(Shield)が買えます。

買いたいものが表示されたとき，何かKEYを押すとFoodのときは表示されている数まで食料を買うことができるので，買いたい数を入力してください。

Sword，Shieldのときは，レベルと値段が自分が今買うことのできるレベルまで表示されるので，買いたいレベルのときに何かKEYを押すと買えます。

※KEYはしばらく押してください。

P.S.

このゲームは迷路をぬけだすことが目的ですが，強くなるのを楽しむというのもいいでしょう。

Gaiaのプログラム・リスト

```
P0
   1 VAC :I=99:J=I:P
     =80: GOTO #1

P1
   1 GOSUB 18
   2 $=G$:A$= MID(F+
     1,1):A= VAL(A$)
     :$="   ) (  ()
      )=()=  =( = "
   3 PRINT CSR0; MID
     (A*3+1,3);":";B
     ;C; INTJ;: IF K
     EY≠"R" THEN 7
   4 $="LIFEEXP DAY
     STR CON FOODGOL
     D": FOR U=0 TO
     6: PRINT
   5 PRINT MID(4*U+1
     ,4);":"; INTJ(U
     );: IF U=0; PRI
     NT ":"; INTI;
   6 GOSUB #9: NEXT
     U
   7 IF KEY="S"; IF
     Z=0; GOSUB 22
   8 IF KEY="E"; IF
     O>0;O=O-1:J=J+8
     : IF J>I;J=I
   9 IF Z=18; PRINT
     : PRINT "GOOD "
     ; INTL;"DAY";:
     END
  12 IF KEY="4";F=F-
     1: IF F<0;F=3
  13 IF KEY="6";F=F+
     1: IF F>3;F=0
  14 IF KEY="8"; IF
     A≤3; GOSUB 16
  15 GOTO 2
  16 IF FRAC(F/2=0;B
     =B+F-1: GOTO 18
  17 C=C-F+2
  18 Z=B+C: GOSUB #3
     : GOSUB #2:L=L+
     .2
  19 FOR Y=0 TO 1:D(
     Y)= INT(X(Y)/10
     ↑(9-C)-10* INT(
     X(Y)/10↑(10-C:
     NEXT Y
  20 $="645102732653
     17170000":$= MI
     D(4*D-3,4)
  21 G$= MID(5-E)+ M
     ID(1,5-E): RETU
     RN
  22 $="Food SowrdSh
     ield": FOR Y=0
     TO 2: PRINT : P
     RINT MID(5*Y+1,
     Y+4);
  23 GOSUB #9: IF KE
     Y=""; NEXT Y: R
     ETURN
  24 IF Y≠0 THEN 27
  25 PRINT "Food MAX
     ";P;: INPUT S:
     IF S≤P; IF S≥0;
     O=O+S:P=P-S: RE
     TURN
  26 GOTO 25
  27 FOR T=1 TO 10:U
     =T*T*10: IF U>P
     ; RETURN
  28 PRINT "LEVEL";T
     ;U;: GOSUB #9:
     IF KEY=""; NEXT
      T: RETURN
  29 P=P-U:L(Y)=T: R
     ETURN

P2
   1 GOTO 2+B
   2 X=1331433423:Y=
     3232132123: RET
     URN
   3 X=2323322434:Y=
     1413231142: RET
     URN
   4 X=3455322231:Y=
     1111414231: RET
     URN
   5 X=3223423441:Y=
     2231143223: RET
     URN
   6 X=4233311444:Y=
     2142331222: RET
     URN
   7 X=4135254252:Y=
     2121411413: RET
     URN
   8 X=2143332344:Y=
     1421312322: RET
     URN
   9 X=2331433331:Y=
     1314224141: RET
     URN
  10 X=4133143423:Y=
     2123122123: RET
     URN
  11 X=3433133131:Y=
     1141414241: RET
     URN

P3
   1 IF B< RAN#*13;
     IF Z≤17; RETURN

   2 $="♀πxΩ&xΣ‡Σ":R
     =1+ INT( RAN#*C
     : GOSUB R+2:$=
     MID(R,1): GOTO
     #4
   3 T=4:U=3:V=9: RE
     TURN
   4 T=20:U=1:V=25:
     RETURN
   5 T=8:U=9:V=1: RE
     TURN
   6 T=5:U=8:V=9: RE
     TURN
   7 T=8:U=9:V=1: RE
     TURN
   8 T=9:U=6:V=3: RE
     TURN
   9 T=44:U=9:V=9: R
     ETURN
  10 T=J/10:U=M*M:V=
     N: RETURN
  11 T=99:U=9:V=.5:
     RETURN

P4
   1 PRINT CSR1;$;:
     GOSUB #9: PRINT
      "BATTLE";: GOS
     UB #9:T=T*10
   2 PRINT CSR0; INT
     J;"‡ "; CSR6;$;
      INTT;" ";: IF
     KEY≠"E" THEN 5
   3 IF Z<17; IF RAN
     #*(R+5≤C THEN #
     9
   4 GOTO 7
   5 IF KEY≠"F" THEN
      2
   6 T=T-J/4*(1+M*M/
     10)*(V/10: IF T
     ≤0 THEN 9
   7 J=J-T/4*(I-N/10
     )*(1+U/10: IF J
     ≤0; PRINT : PRI
     NT "Died.": END

   8 GOTO 2
   9 PRINT : PRINT "
     Win";: GOSUB #9
     : IF R<8; IF R*
     R+5<K; RETURN
  10 I=I+R/2:K=K+R/5
     : IF RAN#*R>4;
     RETURN
  11 S=5+ INT( RAN#*
     (R*R+9:P=P+S: P
     RINT "Found";S;
     " Gold";: GOTO
     #9

P9
   1 FOR S=0 TO 200:
      NEXT S: PRINT
     : RETURN
```

PB-100

★今月のバカなやつ：大学の入学祝にランドセルをプレゼントするやつ。(東京都町田市・堀　正明11才)……【編：影さんはね，編集部にはいったお祝いに何を買ってもらったと思います？…それは「ヒンシュク」さっ！】

PC-1245/51用

スペース・トラック

保苅　一志



STORY

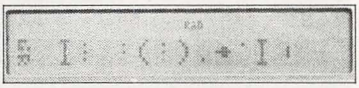
待ちに待った春休み。君は，愛機につなぐプリンタ欲しさに，宅配便の運転手のアルバイトをすることにした。しかし，君が行ったその会社は，なんと地球外への配送も引き受けてしまうという，闇のスペース宅配便だったのだっ!! 初仕事のその日，君は見るからに恐ろしげな社長サンにこう言われた。「一つでも配り残したら，ただではすまさへんで～」死にたくなければ，配るしかないっ!!

PROGRAM

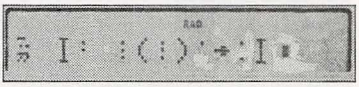
10行，330行の中の数値にまちがいのないこと，50行のＰＲＩＮＴ文中のスペースの数が正しいことを確認してください。

YOUR MISSION

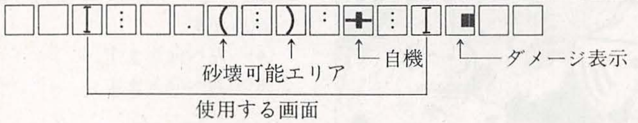
20個の荷物を配り終えてください。初回のみ[DEF][=]でスタートで，変数へのデータ読み込みをさせます。以後は[DEF][A]でOKです。まずはじめにスコアと残り荷物数を表示し，面パターンの決定を行ないます。約10秒お待ちください。左端からガンガン飛んでくるイン石をよけるか([/]と[-]キーで上，中，下の3段階に動きます）破壊して([Z]キー，ただしカッコ内に現在あるイン石群に限られます）進んでください。ただし破壊すると，3連イン石を除いてスコアは減らされますから，なるべくよけて進むのがいいです。3連イン石以外でも，どうしてもよけられないパターンが発生しますので，そのときは涙をのんで破壊してください。いずれにしても，破壊可能エリアを通り過ぎたイン石群には手がでませんから，一撃必中！　はずした場合は死を待つだけです。



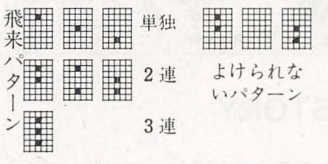
《写真1》イン石をくぐりぬけて荷物を運べ



《写真2》ギャッ！　3連イン石のなぐりこみ!?



《第1図》画面表示



《第2図》イン石の飛んでくるパターン

スペース・トラックのプログラム・リスト

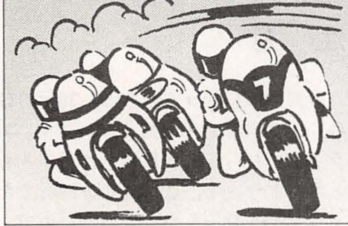
```
  1:G(A)=2: RETURN
  2:G(A)=8: RETURN
  3:G(A)=32: RETURN
  4:G(A)=10: RETURN
  5:G(A)=34: RETURN
  6:G(A)=40: RETURN
  7:G(A)=42: RETURN
 10:"A" RANDOM :B=&C5C5,
    C=&C5CA,D=4576,E=0,F
    =3,G=13: WAIT 0
 20:FOR I=1 TO 20
 30:PRINT " SCORE ";
    STR$ E;"  "; STR$ (2
    1-I): CALL D
 40:FOR A=5 TO 54: GOSUB
    RND 7: NEXT A
 50:PRINT "  I  ( )   I
    ": CALL D
 60:FOR A=1 TO INT F:
    POKE &F871+A,28:
    NEXT A
 70:FOR A=0 TO 55
 80:IF (G(A) AND A(G))<>
    0 GOSUB 250
 90:POKE &F832,A(G),A(G+
    3),A(G+6),A(G+9),A(G
    +12)
100:POKE &F82F,G(A+1):
    POKE &F825,G(A+2):
    POKE &F81B,G(A+3):
    POKE &F811,G(A+4):
    POKE &F839,G(A)
110:K$= INKEY$ : IF K$="
    Z" GOSUB 200
120:G=G+(G<14)*(K$="/")-
    (G>12)*(K$="-")
130:NEXT A
140:E=E+100,F=F+(F<5)*.2
150:NEXT I
160:PAUSE " CLEAR 20,FIN
    E!": GOTO 280
170:"
180:" SUB ROUTINE
190:"
200:CALL B: POKE &F823,1
    27,127,127-(G(A+2)),
    127,127
210:FOR J=0 TO 5: CALL C
    : CALL D: NEXT J
220:POKE &F823,0,0,0,0,0
    :E=E-10+(G(A+2)=42)*
    20,G(A+2)=0
230:K$= INKEY$ : RETURN
240:"
250:FOR J=0 TO 1: CALL C
    : CALL D: NEXT J:
    CALL B
260:FOR J=0 TO 4: POKE &
    F832,42,85,42,85,42:
    POKE &F832,85,42,85,
    42,85: NEXT J
270:CALL D:F=F-1: POKE &
    F872+ INT F,0: IF F
    >=1 RETURN
280:PAUSE " GAME OVER":E
    =E+(A>4)*(2A-10):
    WAIT : PRINT " SCORE
     "; STR$ E: END
290:"
300:"=" CLEAR : DIM B$(0
    )*5,G(59)
310:FOR A=12 TO 26: READ
    A(A): NEXT A
320:DATA 32,8,2,32,8,2,1
    12,28,7,112,28,7,32,
    8,2
330:POKE &C5C5,2,49,121,
    197,204,2,33,120,17,
    231,55
340:GOTO 10
```


★影さん，２月号ＯＦの漢字は「カゲサンノキュウリョウハ，ヘンサンノキュウリョウヨリ，ヤスイ」とよむのだ!!
（石川県金沢市・高尾台２の５の23番13才）……【影：何を，シツレイな!!編：すごいペンネーム…。】

PC-1500用

バイクレース

STUDIO BUG



プロローグ

ポケコンでバイクゲームを作ってみました。それほどおもしろくはないかもしれませんが，こういうゲームを一つくらい持っていてもいいと思います。うむ，はっきりいって，言いわけかな？

操作方法

かんじんの操作法ですが，ＰＣ-1500本体のファンクション・キーのところを見てください。[#]と[$]の間に白い線が引いてありますね。これが，あなたのバイクのいる位置です。この線が道からはずれないようにコントロールすれば，いいのです。

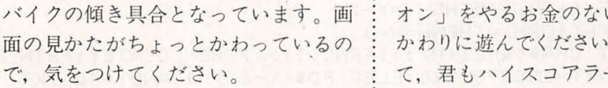
キー操作は，[1][3]で左右，[4][6]でギヤ・チェンジです。左右というのは，「左右のハング」のことです。道路のグラフィックの左に表示されているのが，バイクの傾き具合となっています。画面の見かたがちょっとかわっているので，気をつけてください。

ギヤ・チェンジを上手に使い，道を覚えてしまうことがクリアの秘けつです。コースは全部で５コースあります。

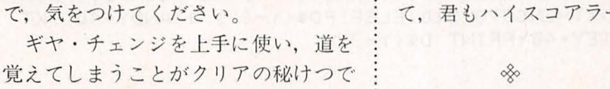
バイクレースのプログラム・リスト

```
10:DIM A$(12)*24,
   G$(3)
15:WAIT 0:CLS :
   PRINT "HANG-ON
     by.KOUJI.M"
20:A$(2)="7C7C1C0
   4000000041C7C7
   C":A$(3)="7C7C
   000000040C1C3C
   7C7C"
25:A$(4)="7860000
   4040C0C1C3C7C7
   C"
30:FOR I=0TO 1:A$
   (I)="":FOR J=1
   TO 11:A$(I)=A$
   (I)+MID$ (A$(4
   -I),23-J*2,2):
   NEXT J:NEXT I
35:G$(2)="LOW":G$
   (1)="2nd":G$(0
   )="3rd"
40:A$(8)="0000001
   C7E1C000000":A
   $(9)="00000018
   7C1E0C00"
45:A$(10)="000000
   0040383C3800":
   A$(11)="000000
   004030383C18"
50:FOR I=5TO 7:A$
   (I)="":FOR J=1
   TO 9:A$(I)=A$(
   I)+MID$ (A$(16
   -I),21-J*2,2):
   NEXT J:NEXT I
60:P=1:Q=0:MM=0
65:WAIT 70:CLS :
   PRINT "ROUND";
   P;" START":CLS
   :WAIT 0
70:RESTORE 2990+P
   *10:READ M,X$
75:H=0:S=2:X=5:Y=
   5:M=M+MM
80:CURSOR 8:
   GPRINT A$(8):
   CURSOR 16:
   PRINT G$(2)
85:L=VAL (LEFT$ (
   X$,1)):X$=
   RIGHT$ (X$,LEN
   X$-1):IF X$="G
   "GOTO 1000
90:RESTORE 1990+L
   *10:O=10
100:READ A:C=INT (
    A/10):B=A-C*10
    :T=0:O=O-1
105:GCURSOR 74-X:
    GPRINT "7C"+A$
    (C)+"7C"
110:ON VAL (INKEY$
    )GOTO 500,,510
    ,540,,550,600
120:Y=Y+(C-2)*.6*(
    5-1.3*S)+((11-
    X)*(C<2)-X*(C>
    2))*.16
122:Y=Y+(H/1.5)
125:X=INT (Y):IF (
    X>9)OR (X<2)
    GOTO 200
126:M=M-(S+1)/4
127:CURSOR 0:PRINT
    "Ti";INT (M);"
     ":IF M<1THEN
    300
130:Q=Q+1:T=T+1:
    GOTO 105-(T=B)
    *5-(O=0)*(T=B)
    *15
200:BEEP 1:M=M-1:
    GOTO 127
300:WAIT 80:CURSOR
    0:PRINT "TIME
    OUT"
310:CURSOR 0:PRINT
    "Sc.";Q;" "
320:IF INKEY$ <>"
    "GOTO 320
330:GOTO 60
500:H=H-(H>-3):
    CURSOR 8:
    GPRINT A$(8+H)
505:GOTO 120
510:H=H+(H<3):
    CURSOR 8:
    GPRINT A$(8+H)
    ;"00"
515:GOTO 120
540:S=S+1*(S<2)-(S
    =2)*2:CURSOR 1
    6:PRINT G$(S)
545:GOTO 120
550:S=S-1*(S>0)+(S
    =0)*2:CURSOR 1
    6:PRINT G$(S)
555:GOTO 120
600:IF INKEY$ <>"
    "GOTO 600
610:GOTO 120
1000:FOR I=1TO 8
     STEP 4:WAIT
     8:GCURSOR 62
     +I:GPRINT "3
     333":GCURSOR
     86-I:GPRINT
     "4C4C"
1010:GCURSOR 64+I
     :GPRINT "4C4
     C":GCURSOR 8
     4-I:GPRINT "
     3333":NEXT I
1020:FOR I=1TO 70
     :NEXT I:Q=Q+
     INT (M):CLS
     :WAIT 70:
     PRINT "ROUND
     ";P;" CLEAR:
     Sc";Q
1030:MM=M:P=P+1:
     IF P<5GOTO 6
     5
1040:WAIT 70:CLS
     :PRINT "You
     did clear al
     l of Race"
1050:WAIT 0:CLS :
     PRINT "Your
     Score is";Q
1060:GOTO 320
2000:DATA 25,16,2
     3,13,03,16,2
     6,34,43,33
2010:DATA 27,32,4
     9,34,23,12,0
     5,16,07,11
2020:DATA 23,31,4
     2,31,21,11,0
     2,11,21,31
2030:DATA 23,19,3
     2,12,32,13,0
     9,14,29,24
2040:DATA 26,32,4
     1,31,21,13,0
     9,15,06,13
3000:DATA 120,"12
     123G"
3010:DATA 140,"11
     323134G"
3020:DATA 160,"21
     242313G"
3030:DATA 200,"42
     1535415G"
```

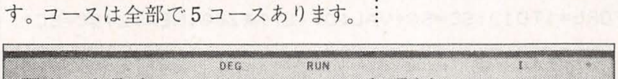
ゲーム・センターで，あの「ハングオン」をやるお金のない人は，これでかわりに遊んでください。ではがんばって，君もハイスコアラー!?



《写真１》ポケコン版ハングオンだぞ！



《写真２》カーブだ。車体をかたむけろ



《写真３》コースアウトになってしまった



by YAMAO

評…習慣とはおそろしい！（編）

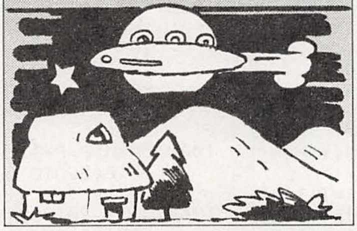
PC-1500

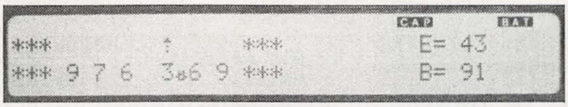
★フッフッフ。なにをかくそう私は，なにもかくしてないのだ。これからもハガキ送ります。ヨロシク。（愛知県岩倉市・道のアキカン11才）……【影：頭かくしてなんとやら！編：かくしごとのない明るいベーマガ！】

PC-2001用

ユーフォー
UFO

石飛　和彦





《写真1》チョロチョロ動くUFOを撃ち落とせ

いつものとおり，UFOがぼくらの村に攻めてきました。ぼくは村を守って，ミサイルを発射するのが仕事です。村には6けんの家があって，どの家にも9人の人が住んでいます。UFOの光線が当たるとひとりずつ死にます。9人全員死んだ家が1けんでもあったら，ぼくはこの仕事をくびになります。だから，あちこちに飛びまわって家を守りながら，ミサイルを発射します。

遊びかた

4 6で砲台が左右に動き，5でミサイルを発射します。UFOはランダムに動き，光線を撃ってきます。UFOが撃つ光線の威力はUFOの高さに関係ありませんが，こっちの撃つミサイルの威力はUFOが低いときのほうが大きく，UFOが高いところにいるときは小さくなります。UFOがダメージをうけてエネルギーが0になると，ミサイルが40発補給されて，つぎのUFOがやってきます。

得点は，UFOのダメージ1あたり100点。また，生き残った人ひとりあたり200点，UFOを1機撃退するごとに1,000点です。

注　意

最初にはしらせるときは，30行のGOTO100の前にREMをいれます。エラーがでたらそのREMをはずすともとにもどります。これは40～90行でキャラクター設定をやっているためで，毎回設定しなおす必要はないからです。

UFOのプログラム・リスト

```
10 PRINT "***";:LOCATE17:PRINT "***";:LOCATE40:PRINT "***";:LOCATE57:PRINT "***"
;
20 DEFINTA-Z:DIMD$(12)
30 D=1:B=100:E=50:X=49:C=&HE0:Y=9:H=4:GOTO 100
40 DATA20,78,50,78,20,20,78,55,78,20,00,10,18,10,00,00,08,0C,08,00,00,04,06,04,0
0,00,02,03,02,00,00,10,58,10,00,00,08,2C,08,00,00,04,56,04,00,00,02,2B,02,00
50 AD=&HFCAE
60 FORI=0TO49
70 READDT$
80 POKEAD+I,VAL("&H"+DT$)
90 NEXTI
100 FORII=1TO12:D$(II)=" ":NEXTII:FORII=1TO5STEP2:D$(II)="9":D$(II+7)="9":LOCATE
43+II:PRINT D$(II);:LOCATE50+II:PRINT D$(II+7);:NEXTII
110 LOCATEX:PRINTD$(X-43);:LOCATEX+I:PRINT CHR$(C);:X=X+I:C=&HE0:LOCATEX:PRINT C
HR$(C);:GOTO 170
120 I=0:I$=INKEY$:IFI$=""THEN170
130 IFI$="4"ANDX>44THENI=-1:GOTO 110
140 IFI$="6"ANDX<55THENI=1:GOTO 110
150 IFI$="5"THENC=&HE1:B=B-1:LOCATE70:PRINT "B=";B;:IFB<1THEN210:ELSEIFX=40+YTHE
NE=E+H-5:LOCATE30:PRINT "E=";E;:IFE<1THENE=50:B=B+40:D=D+1:SC=SC+1000:BEEP0:LOCA
TE30:PRINT "E=";E;:LOCATE24:PRINT "No.";D;
160 GOTO 110
170 I=(INT(9*RND(1)+1)MOD3)-1:Y=Y+I:IFY<4ORY>15THENY=Y-I
180 J=(INT(9*RND(1)+1)MOD3)-1:H=H+J:IFH<1ORH>4THENH=H-J
190 LOCATEY-I:PRINT " ";:LOCATEY:PRINT CHR$(&HE1+H);:IFRND(1)>.7THENLOCATEY:PRIN
T CHR$(&HE5+H);:IFD$(Y-3)="1"ANDY+40<>XTHENGOTO 210:ELSEIFD$(Y-3)>"1"ANDY+40<>XT
HEN D$(Y-3)=CHR$(ASC(D$(Y-3))-1):LOCATEY+40:PRINT D$(Y-3);
200 GOTO 120
210 LOCATE44:PRINT "  GAME OVER "
220 PRINT "***   YOUR SCORE   ***";:FORL=1TO12:SC=SC+VAL(D$(L))*200:NEXTL:SC=SC+
D*5000-E*100-200
230 LOCATE50:PRINT SC:END
```



★何か書こうと思ったらネタがなかった。編集部のみなさん，僕はどうしたらいいのでしょうか？（福井市・木村成宏16才）……【影：ネタは育てるものなのさ！早く芽をだせカキのネタ♪編：それ，タネだよ。】

BM特選 ランダムコーナー

　本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。
　パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。
　それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。
　また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。
　なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



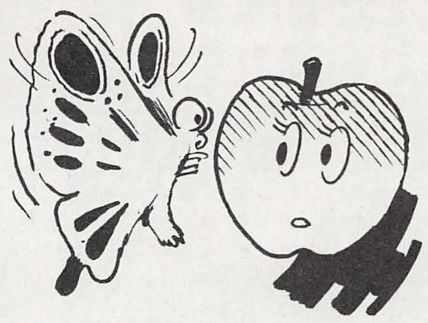
APPLEⅡ・Ⅱe／コモドール64／JX／RX-78／SMC-777／JR-800／PC-8201などの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。
　また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなども必ずつける)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語(モード(N66ベーシック等)、ページ数も書いてください)Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。
　プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピーディスクによる投稿も可。
　内容は、**オリジナル**のもので、**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。**
　お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。
　掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部
★**愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。**
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

SMC-777/C用

FUWA(フワ) FUWA(フワ)



大越　章由

STORY

FUWA　FUWAは，りんごが大好きですが，みかんは大きらいでした。彼は空を飛べます。雲の上に乗ることもできますが，泳げません。

PLAY

パドルの左と右を使います。左を押すとFUWA　FUWAは右上に動き，右を押すと左上に動きます。何もしないと落ちていきます。

雲や陸の上にはいられますが，海に落ちたり，一番上の青い線に触れると死んでしまいます。

りんごを取ると10点です。10個全部を取ると面クリアで，残りのTIMEが加えられます。

みかんにふれると死んでしまいます。3回死ぬとゲーム・オーバー。TIMEが0でも死んでしまいます。

画面の左から右へ，右から左へとワープ(？)できます。

面クリアするとTIMEが短くなっていきますので，だんだんむずかしくなりますよ。

EPILOGUE

LISTが少し長くなりましたが，注釈文もけっこうあります。

入力する際，注釈文は省いてもかまいませんが，行番号を変えるとGOTO，GOSUBの行き先がくるってしまうので気をつけてください。

BGMが気にいっているので，できればBGMもきっちり打ってほしいです。

余談 その1

キャラクターもけっこうよくできたように思いますし，BGMも気に入ってます。自分としては気にいっているゲームです。

SMC－777/Cは，キャラクター表示面がグラフィック表示面にスーパーインポーズしているのだそうで，このゲームでは，グラフィック表示面とキャラクター表示面を同時に使ってます。

また，20～90行にあるCPALETTEというコマンドは，マニュアルには載っていませんが，あるんだそうです。

余談 その2

777/Cを買ったのは，昨年9月ごろ。ちょうど中間テストの1週間前ぐらいでした。

なぜ777/Cにしたかというと，ある雑誌にあの遠藤雅伸氏の写真が載っていて，そのうしろに777/Cがチラッと写っていたからです。

これはさておき，大きな理由はハード的な性能よりも，SONY的なくふうが多く凝らされてあったからです。ANN表記のアセンブリ語などがそうです。

比較としてFM－77L2やX1Fなども考えていました。確かに，いいな！とも思うんですが，細かく見ると777/Cのほうがすぐれているように思えたのです。

また，SONYの発想，他社に先がけて挑戦するというのが好きなんです(ディスクマン，ウォークマン，ジャンボトロンなど)。

777/Cにはアセンブラが付属していましたので，今はマシン語をやりかけています。

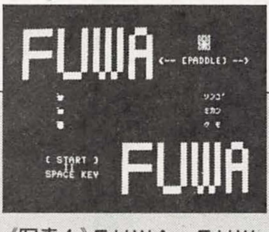
そのうちゲームを作ってみようと思っていますので，よろしく！

《第1表》変数表

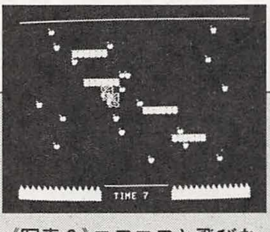
変数	内容
TI，Q	タイム
SC	得点
S	FUWAの番地
F	一つまえのS
Z	取ったりんごの数

お知らせ

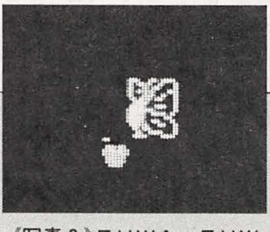
このランダム・コーナーでは，MSX2やMZ－2500など，新機種のプログラムも掲載しています。これらの機種のユーザーのかたもどしどし力作を投稿してください。



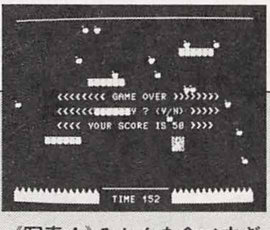
《写真1》FUWA　FUWAのタイトル画面



《写真2》フワフワと飛びながらりんごを取ります



《写真3》FUWA　FUWAの華麗(かれい)な舞



《写真4》みかんを食べすぎると……

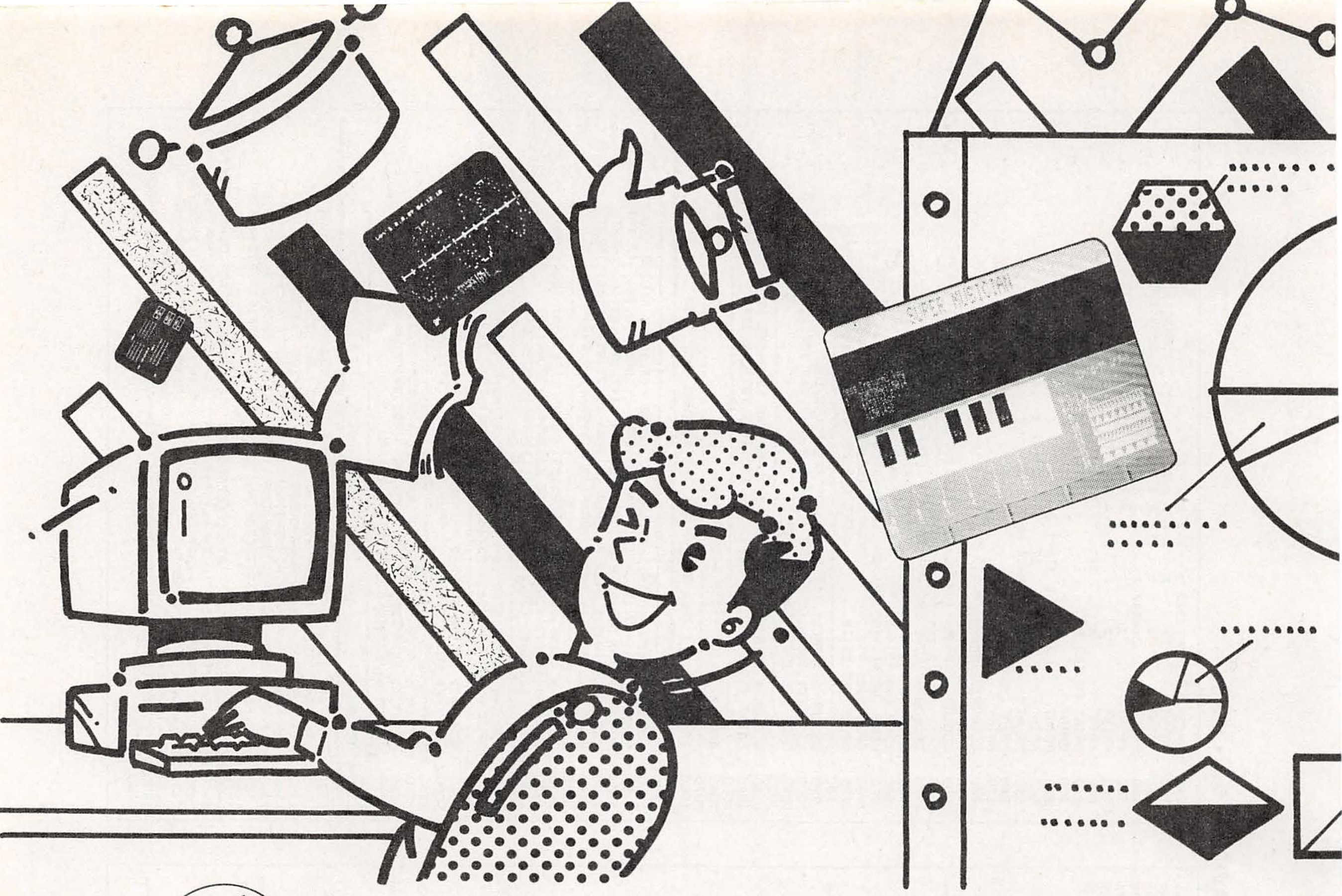
★なんと，ぬわんと！影さんが2月号のOFコーナーで102回も登場している。さすが影さん！(佐賀市・牟田ロタルケン14才)……【影：そうか。今月もあと少し，最後まで連続出場を試みるかな。編：できるかなあ？】

FUWA FUWAのプログラム・リスト

```
10 '<==================================================================>
20 '<======                  F-U-W-A  F-U-W-A                    ======>
30 '<==================================== SMC-777C ===================>
40   WIPE :CONSOLE 40...0 :CPALETTE OFF :CURSOR OFF      ' コノ ギョウ ノ CPALETTE
50   DEF INT A-Z :DIM A%(128) :FU=2 :O=300               ' ト イウ コマンド" ハ マニュアル
60 '---------------------- PALETTE ----------------------  ' ニハ ノッテ マセン ガ" 777B
70   DEF PALETTE 0.0.15.15 :DEF PALETTE 7.0.15.15        ' ASIC ノ コマンド" ダ" ソウ
80   DEF PALETTE 5.0.15.15 :DEF PALETTE 2.0.15.15        ' デ"ス 。
90   DEF PALETTE 9.15.15.15                              '
100 '------------------------------------------------------
110   GOSUB 1330 :SOUND M$.N$ :GOSUB 730
120 '------------------------------------------------------
130   DEF FNV=VAL(MID$("+80+80+80-82+80+80+80-78+80".PADDLE(0)*3+1.3))
140 '------------------------------------------------------
150   GOSUB 1110 :S=1718 :F=1718 :TI=0 :Z=0 :GOSUB 320
160   SOUND A$+B$+C$+D$.E$+F$+G$+H$.I$+J$+K$+L$
170 '=============================== MAIN ==================================
180   S=S+FNV :G=S*2+&H8000
190   IF TI=0 THEN 510 ELSE TI=TI-1:PRINT (21.24) TI:" "
200   O=VINP(G)+VINP(G+4)+VINP(G+160)+VINP(G+164)
210   ON SGN(O-85)+2 GOTO 420.430.440
220   ON SGN(ABS(F-S)-80)+2 GOSUB 270.320.370
230   ON E GOTO 240.460.520
240   F=S GOTO 180
250 '================================ SUB ==================================
260 '--------------- A ---------------'
270   VOUT S.123     :VOUT S+2.124      '
280   VOUT S+80.125 :VOUT S+82.126      '
290   VOUT F.32     :VOUT F+80.32       '
300   VOUT F+82.32 :RETURN              '     FUWA FUWA ノ ハョウジ" パ"ターン
310 '--------------- B ---------------'       3パ"ターン ( A.B.C ) ヲ ヒョウジ"
320   VOUT S.127     :VOUT S+2.128      '     スル SUBルーチン デ"ス 。
330   VOUT S+80.129 :VOUT S+82.130      '
340   VOUT S-80.32 :VOUT S-78.32        '
350   RETURN                            '
360 '--------------- C ---------------'
370   VOUT S.131     :VOUT S+2.132      '
380   VOUT S+80.133 :VOUT S+82.134      '
390   VOUT F+2.32   :VOUT F+80.32       '
400   VOUT F+82.32 :RETURN              '
410 '-------------------- D -----------------
420 IF O=34 THEN E=3:GOTO 220 ELSE 220
430   E=2:GOTO 220
440   S=F:E=1:GOTO 180
450 '-------------------- E ------------------------
460   BEEP :SC=SC+10 :PRINT (8.24)SC :E=0          '
470   A=FIX(S/80) :B=(S-80*A)*4 :Z=Z+1             '  リンゴ" ヲ トッタ トキ ノ ショリ デ"ス 。
480   GPUT(B.A*8)-(B+15.A*8+15).A%(64)             '
490   IF Z=10 THEN 650 ELSE 240                    '  リンゴ" ヲ ゼ"ンブ" トッタ カ ?
500 '-------------------- F ------------------------
510   PRINT (7.12) "<<<<<<<< TIME OVER >>>>>>>>>"   '  シ"カン ギ"レ ノ トキ ノ ショリ デ"ス。
520   SOUND OFF :PAUSE 1 :E=1                      '
530   SOUND O$.P$.Q$ :FU=FU-1 :PAUSE 11            '  ミカン ヲ トッタ トキ ト ウミ ニ オチタ
540   IF FU>-1 THEN CCLEAR :GCLEAR :GOTO 150       '  トキ ノ ショリ デ"ス 。
550 '============================= GAME OVER ==============================
560   SOUND "L2DDEFC"."L2FFGCA"."L2ffffa"
570   PRINT (7.10) "<<<<<<<< GAME OVER >>>>>>>>>"
580   PRINT (7.12) "<<<<<< REPLAY ? (Y/N) >>>>>"
590   PRINT (7.14) "<<<< YOUR SCORE IS ":SC:" >>>>"
600 '-------------------- H ------------------------
610   IN$=INKEY$(1) :IF IN$="N" THEN WIPE :END     '
620   IF IN$="Y" ELSE 600                          '         PLAY AGAIN ?
630   SC=0 :FU=2 :GCLEAR :CCLEAR :GOTO 150         '
640 '============================= STAGE CLEAR ============================
650   SOUND OFF :PAUSE 2 :SOUND R$.S$
660   PRINT (7.10) "<<<<<<< STAGE CLEAR >>>>>>>"
670   PRINT (7.12) "<<<<<<< アンタ ハ エライョ ! >>>>>>"
680   Q=Q-10 :SC=SC+TI :PAUSE 50
690   IF Q>90 THEN CCLEAR :GCLEAR :GOTO 150
700   PRINT (7.15) "<<< アンタ ハ スコ"ク エライネ !!! >>>"
710   PAUSE 8 :CLEAR :GCLEAR :GOTO 150
720 '================================ TITLE ================================
730   CCOLOR 1 :DEF FONT 122."EFFEEFFEEFFEEFFE"
740   PRINT (0.2) "zzzzz z   z z z z  zz "
750   PRINT       "z     z   z z z z z z         ":CHR$(127):CHR$(128)
760   PRINT       "z     z   z z z z z  z        ":CHR$(129):CHR$(130)
770   PRINT       "zzzzz z   z z z z zzzz"
780   PRINT       "z     z   z z z z z  z <-- [PADDLE] -->"
790   PRINT       "z     z   z z z z z  z"
800   PRINT       "z      zzz   z z  z  z"
810   PRINT (0.18) "                 zzzzz z   z z z z  zz "
820   PRINT        "                 z     z   z z z z z  z"
830   PRINT        "     [ START ]   z     z   z z z z z  z"
840   PRINT        "        II       zzzzz z   z z z z zzzz"
850   PRINT        "     SPACE KEY   z     z   z z z z z  z"
860   PRINT        "                 z     z   z z z z z  z"
870   PRINT        "                 z      zzz   z z  z  z"
880   CCOLOR 0 :PRINT (8.11) "......................"
890   PRINT (8.13) "......................":(8.15) "......................"
900   CCOLOR 4 :PRINT (31.11)"リンゴ"":(31.13)"ミカン":(31.15)"ク モ"
910 '-------------------------- リンゴ" ---------------------------
920   GCOLOR 4 :LINE (50.95)-(53.95) :LINE (49.94)-(54.94)
930   LINE (49.93)-(54.93)    :LINE (48.92)-(55.92)
940   LINE (48.91)-(55.91)    :LINE (49.90)-(54.90)
950   LINE (52.91)-(52.88).8 :LINE (48.88)-(49.88).5
960   GPLOT (51.91).7         :GPLOT (53.91).7
970   GPLOT (53.88).8         :GGET (48.88)-(55.95).A%(0)
980 '-------------------------- ミカン ---------------------------
990   GCOLOR 6 :CIRCLE (52.108).3.2 :PAINT (52.108)
1000  LINE (51.106)-(52.106).8 :LINE (48.104)-(49.104).2
1010  GGET (48.104)-(55.111).A%(16)
1020 '-------------------------- クモ ----------------------------
1030  GCOLOR 9 :CIRCLE (52.124).3.3 :LINE (48.120)-(55.120).7
1040  PAINT (52.124)        :GGET (48.120)-(55.127).A%(32)
1050 '------------------------------------------------------------
1060  GGET (100.100)-(115.115).A%(64)
1070 '------------------------------------------------------------
1080  IF SHOT(0)=-1 THEN GCLEAR :CCLEAR :RETURN ELSE 1080
1090 '============================== ガ"メン セッテイ ===========================
1100 '-------------------------- ウミ ---------------------------------
1110  GCOLOR 1: LINE (0.191)-(7.191)      :LINE -(3.185)    :LINE -(0.191)
1120  LINE (0.190)-(7.190)      :PAINT (3.189)      :GGET (0.184)-(7.191).A%(48)
1130  FOR I=0   TO 104 STEP 8 :GPUT (I.184)-(I+7.191).A%(48) :NEXT
1140  FOR I=208 TO 312 STEP 8 :GPUT (I.184)-(I+7.191).A%(48) :NEXT
1150  BOXF (0.192)-(111.199)  :BOXF (208.192)-(319.199)
1160 '-------------------------- シマ ---------------------------------
1170  GCOLOR 8 :LINE (117.185)-(202.185) :LINE (115.186)-(204.186)
1180  LINE (114.187)-(205.187) :LINE (113.188)-(206.188)
1190  BOXF (112.189)-(207.199) :LINE (117.184)-(202.184).7
1200 '------------------------ リンゴ" ト ミカン -------------------------
1210  FOR I=8 TO 164 STEP 16           :R=IRND(37)*8+8:M=IRND(39)*8
1220  GPUT (M.I)-(M+7.I+7).A%(16) :GPUT (R.I)-(R+7.I+7).A%(0)   :NEXT
1230 '-------------------------- クモ ---------------------------------
1240  FOR I=32 TO 128 STEP 32 :X1=IRND(34)*8:X2=X1+40
1250  FOR X=X1 TO X2 STEP 8     :GPUT (X.I)-(X+7.I+7).A%(32) :NEXT :NEXT
1260 '----------------------------------------------------------------
1270  CCOLOR 6 :ACLEAR 2.22.1 :ACLEAR 0.2.4 :LINE (0.0)-(319.0).1
1280  PRINT (2.24)"SCORE ":(16.24)"TIME ":(27.24)"FUWA FUWA "
1290  CCOLOR 4 :PRINT (8.24) SC:(37.24) FU
1300 '----------------------------------------------------------------
1310  RETURN
1320 '======================== DEF FONT AND BGM ===========================
1330  DEF FONT 131."E19A8495854A3C78" :DEF FONT 132."9E21C10711610171"
1340  DEF FONT 133."FFF8F8F87426113C" :DEF FONT 134."01F20CC23101E11E"
1350  DEF FONT 127."C6A3948AC8A69583" :DEF FONT 128."63C529511365A9C1"
1360  DEF FONT 129."E78F77478B8A9266" :DEF FONT 130."E7F1EEE2D1514967"
1370  DEF FONT 123."798483B0888680B8" :DEF FONT 124."875921A5A1523C1E"
1380  DEF FONT 125."804730418C808778" :DEF FONT 126."FF1F1F1F2E64883C"
1390 '
1400 A$="L4<3DFECP4DFECP4" :B$="DFECFFFEFGP4" :C$="DDEFCFEP4" :D$="DEFCDCFP4>"
1410 E$="L4<3defcP4defcP4" :F$="defcfffefgP4" :G$="ddefcfeP4" :H$="defcdcfP4>"
1420 I$="L2<3CDP4CDP4"     :J$="CEDDCP4"      :K$="FGEB"      :L$="AGFA>"
1430 M$="L4<2DDEFFGAP4>BP4B+"                 :N$="L4<2FFGAAFGP4>FP4F-"
1440 O$="L16DDDEEFFCCC"    :P$="fffeeedddccc" :Q$="AAACCCGGGAAA"
1450 R$="<2L8CCCDDDEEEFFF>GGGAAABBBL2c"  :S$="<2L8EEEFFFGGGDDD>EEEFFFGGGL2A
1460  RETURN
```

SMC-777

★今月のOFはこれにて終了させていただきます。放送は皆さまの電波新聞社でした。DPOF。（兵庫県赤石市・参政権14才）……【影：いやー！今月も最後まで登場したなあ。さて，ゲームでも…。編：まだですよ!!】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめ原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピーディスクによる投稿も可

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

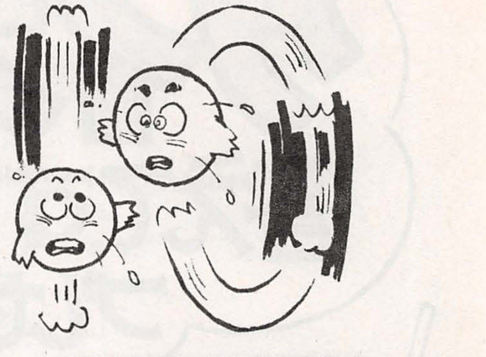
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

MZ-80B/2000/2200/2500(80Bモード)用

単振動プログラム

（たんしんどう）

伊巻　正



使いかた

このプログラムは，物理の単振動をあらわします。RUNすると説明がでるので，読んでください。Sキーを押すと，まず，周期を1～60までの値で入れてください(単位は秒です)。

すると，線と目盛りをかき，その後，約20秒たってから左に周期，振幅，振動数，最大速度，最大加速度が，左下には速度，右下には加速度のグラフが表示されます。再び時間がたつと，約48㎜の円運動と，その投影(とうえい)の単振動を実行します。

それから

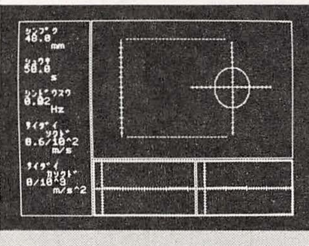
このプログラムには，かなり欠点がありますが，そのうち三つは僕の頭が混乱してだめなので，あきらめました。

それは，周期が1～60までの整数しか入れられない。

二つ目は，最大加速度が，周期が30秒あたりから0になってしまうこと（本当は0ではない）。

三つ目は，周期が大きくなってくると，グラフがはっきりしなくなってしまうところです。

もし，このプログラムを改良するならこの点をうまく解消してほしいと思います。



《写真1》ドットが円運動とその投影の単振動が実行されるぞ

♥　♥

単振動プログラムのプログラム・リスト

```
 10 CONSOLEC40
 100 GRAPH I1,C,O1:PRINTCHR$(6):GOTO500
 110 REM-----------------------------
 120 LINE1,1,86,1,86,198,1,198,1,1:LINE88,1,318,1,318,140,88,140,88,1:LINE88,142
,318,142,318,198,88,198,88,142
 130 DIM VZ(96),AZ(96),XX(3,89),YY(3,89):R=48:U=0:N=0
 135 CURSOR1,3:PRINT"ｼｭｳｷﾊ?":CURSOR3,5:INPUTB:IF B<1ORB>60 THENGOTO135:CURSOR1,5
 140 A=INT(10/B):D=6*A:PRINTCHR$(6):IF B>10 THEN D=INT(120/B)
 150 SET 245,70:LINE197,70,293,70:LINE245,22,245,118:M=20
 160 FOR I=0TO359
 170 Y=INT(M*(SIN(I*π/180))):X=INT(M*(COS(I*π/180)))
 180 SET 245+X,70-Y
 190 NEXTI
 200 LINE122,21,122,119
 210 FOR I=0TO9:FOR U=-1TO1STEP2:LINE121,70+(5*I*U),123,70+(5*I*U):LINE244,70+(5
*I*U),246,70+(5*I*U):NEXTU:NEXTI
 220 FOR I=0TO9:FOR U=-1TO1STEP2:LINE245+(5*I*U),69,245+(5*I*U),71:NEXTU:NEXTI
 230 FOR I=0TO4:FOR U=-1TO1STEP2:LINE120,70+(10*I*U),124,70+(10*I*U):NEXTU:NEXTI
 240 FOR I=4TO112 STEP4:FORU=-1TO1 STEP2:LINE124+I,70+(R+1)*U,126+I,70+(R+1)*U:N
EXTU:NEXTI
 250 LINE89,143,202,143,202,197,89,197,89,143:LINE204,143,317,143,317,197,204,19
7,204,143:LINE98,143,98,197:LINE213,143,213,197:LINE90,170,201,170
 255 LINE205,170,316,170:FOR I=3TO113STEP3:LINE89+I,169,89+I,171:LINE204+I,169,2
04+I,171:NEXTI
 260 FOR I=24TO113STEP24:LINE98+I,168,98+I,172:LINE213+I,168,213+I,172:NEXTI
 265 FOR I=3TO54STEP3:LINE97,143+I,99,143+I:LINE212,143+I,214,143+I:NEXTI
 267 REM-----------------------------
 270 FOR I=1TO96:VV=INT((2*π/B*R)*COS((180/R)*I*π/180))/12:AA=INT(((2*π/B*R)^2/R
*100)*SIN((180/R)*I*π/180))/7800:VZ(I)=VV:AZ(I)=AA:NEXTI
 290 F=((INT(10/B*10)/10)-INT(10/B*10))*100:IF F<>0 THEN A=A+1:IF B>5 THEN F=INT
(B):IF B>7THEN F=INT(B+11)
 295 IF B>=10 THEN A=1:F=INT(3*(B-10))
 300 BV=INT(2*π/B*R/1000*1000)/10:H=INT(1/B*1000)/1000:BA=INT(BV^2/R/1000*100000
)/100
 305 RESTORE 310:FOR I=1TO9 STEP4 :READZZ$:CURSOR1,I:PRINTZZ$:NEXTI:FOR I=ITO18
STEP5 :READZZ$:CURSOR1,I:PRINT"ｻｲﾀﾞｲ":CURSOR4,I+1:PRINTZZ$:NEXTI
 310 DATA ｼﾝﾌﾟｸ,ｼｭｳｷ,ｼﾝﾄﾞｳｽｳ,ｿｸﾄﾞ,ｶｿｸﾄﾞ
 315 RESTORE 315:FOR I=3TO11 STEP4 :READZZ$:CURSOR5,I:PRINTZZ$:NEXTI:FOR I=ITO20
 STEP5:READZZ$:CURSOR5,I+1:PRINTZZ$:NEXTI:DATA mm,s,Hz,m/s,m/s^2
 325 REM-----------------------------
 330 CURSOR0,2:PRINTR;".0":CURSOR0,6:PRINTB;".0":CURSOR0,10:PRINTH:CURSOR0,15:PR
INTBV;"/10^2":CURSOR0,20:PRINTBA;"/10^3"
 335 FORI=1TO96:SET98+I,170-VZ(I):SET213+I,170-AZ(I):NEXTI
 340 REM-----------------------------
 345 U=0:N=0
 350 FORI=0TO359
 360 S=SIN(I*π/180):C=COS(I*π/180)
 370 Y=INT(R*S):X=INT(R*C)
 380 XX(U,N)=X:YY(U,N)=Y
 390 N=N+1:IF N=90 THEN U=U+1:N=0
 400 NEXT
 405 REM-----------------------------
 410 FOR T=0TOD:FOR U=0TO3:FOR I=0TO89STEPA
 420 SET 245+XX(U,I),70-YY(U,I):SET130,70-YY(U,I)
 430 FORZ=0TOF:NEXTZ
 440 RESET 245+XX(U,I),70-YY(U,I):RESET130,70-YY(U,I)
 450 NEXTI:NEXTU:NEXTT
 460 FOR K=0TO500:NEXTK:PRINTCHR$(6):GRAPHC:I=0:F=0:GOTO 110
 470 REM-----------------------------
 500 LINE 8,8,311,8,311,191,8,191,8,8:LINE 100,16,220,16,220,32,100,32,100,16
 510 CURSOR13,3:PRINT " ﾀ ﾝ ｼ ﾝ ﾄﾞ ｳ "
 520 RESTORE530:FOR I=0TO16STEP2:READSS$:CURSOR2,5+I:PRINTSS$:NEXTI
 530 DATA .ｺﾉﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾊ ﾌﾞﾂﾘﾉ ﾀﾝｼﾝﾄﾞｳ ﾉﾓﾉﾃﾞｽ ｡,.｢ S ｣ｦ ｵｽﾄ ｼｭｳｷ ｦ ｷｲﾃｸﾙﾉﾃﾞ ｼｭｳｷｦ ｲ
ﾚ,ﾃ ｢ C R ｣ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ ｡,.ﾀﾀﾞｼ ｽｳﾁﾊ 1~60 ﾏﾃﾞﾉｾｲｽｳﾆｼﾃｸﾀﾞｻｲ ｡
 540 DATA .ﾊﾝｹｲｶﾞ 48mm ﾉ ｴﾝｳﾝﾄﾞｳﾄ ｿﾉﾄｳｼｬﾉ ﾀﾝｼﾝ,ﾄﾞｳ ｦ ｼﾞｯｺｳｼﾏｽ ｡(ﾐｷﾞｳｴ),.ﾐｷﾞﾆ ｿｸﾄ
ﾞ ﾋﾀﾞﾘﾆ ｶｿｸﾄﾞﾉ ｸﾞﾗﾌｦｶｷﾏｽ ｡,(ﾐｷﾞｼﾀ)
 550 DATA .ｿﾉﾀﾆ ｴﾗﾚﾙ ｽｳﾁｦ ﾋｮｳｼﾞｼﾏｽ ｡(ﾋﾀﾞﾘ)
 560 GET K$:IF K$="S" THEN GOTO580
 570 GOTO 560
 580 PRINTCHR$(6):GRAPHC:CLR:GOTO 110
```

★校内百人一首大会がありました。3ｍ以上も札を飛ばすなんて，女性の本当の姿を見た！かわいい顔してあんな力が…ね♥つぐ美さん！（住所不明・**伊藤晋治16才**）……**【つぐ美：あー，びっくりした。札でよかったね。】**

クイズに答えて、すてきなプレゼントを!

つぐ美の WHITE（ホワイト） ROOM（ルーム） ⑤



もんだい

今回は，MSX用に「リフレクション・ボール・ゲーム」を作ってみました。

いつものとおり，このプログラム・リストの空白（①～③）の部分を埋めてください。そして，このプログラムが正常に動くようにしてください。

ゲームのせつめい

〝○〞を操作して，〝●〞に体当たりして，〝●〞を右下すみに移動させるだけのゲームです。

〝○〞は→キーで右まわり，←キーで左まわりに動きます。

〝●〞は，ぶつかると，決められたパターンどおりに反射します。

したがって，このゲームでは，いかに速く目的を達成するかにかかっているのです。

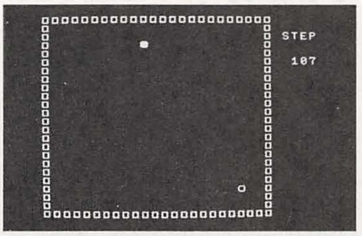
《第1表》変数表

X，Y：○の水平，垂直座標
TX，TY：●の水平，垂直座標
VX，VY：○の水平，垂直移動量
WX，WY：●の水平，垂直移動量
A，B，C，D：サブ・ルーチンのための変数
Z：カウント用
S：キー入力用

ヒント

今回は，全部IF文の中から問題をだしてみました。

①50行のプリント文を見ましょう。



▲リフレクション・ボール・ゲームの実行画面

②進む先にブロックがあるかどうか調べています。

③440行を参考にしましょう。

他機種を持っている人でも，十分答えられる問題です。どしどしご応募ください。

2月号の正解と解説

正解：　① NEXT
② POKE
③ 120

解説：

どうでしたか？ものすごく簡単だったでしょう。でも，まちがっている人もいましたよ。解説を読んで，キミのプログラミングの勉強に役立てましょう。

①70行から100行までは何をしているか考えてみましょう。ランダムの座標に何かを描いているようです。

100行のPOKE文は，VRAMに直接描いているわけです。60行にFOR文があり，ST回だけループさせています。20行にST＝10とあるので，10個の星を描くルーチンなのがわかりますね。110行で290行に飛び，メイン・ルーチンに入るのだから，何かぬけていると思いませんか？

そうです。4文字というヒントもいらないと思います。そう答えは「NEXT」です。

②これもヒントはいらなかったでしょう。水平，垂直座標から，VRAMのアドレスを計算しています。したがって，答えは当然「POKE」になります。

ところで，普通画面にキャラクタを描くときは，PRINTを用いますが，POKEを使ったほうが，速い場合があり（FM－7などではできない），MZ－1500ではVRAMがCPUから直接アクセスできるので，使いやすいといえるでしょう。

マシン語でプログラムを作る場合，FOR～NEXTは使わず，IF文やPEEK，POKE文だけを使ってBASICでプログラムを組み，正常に動くことを確認してから作りはじめれば，バグの発生も少なく比較的，簡単にできます。

③STは，星の数なので，360行は星がまだ残っていたら，メイン・ルーチンの頭へ行き，そうでないとき，つまり，星がすべてなくなったら，ラウンド・クリア・ルーチンに行くようになっています。

ですから，メイン・ルーチンの頭がどこにあるかをさがせばいいわけです。プログラムの頭から，プログラムの流れにそって調べてみると，120行から280行までの間のプログラムが実行されていないことがわかりますね。

120行からは，キー入力と，その判定キャラクタの移動などがあります。

これらのことから，答えは「120」になることがわかります。

いかがですか？やさしかったでしょう。今月号の問題もこの程度です。ぜひ，がんばってください。

リフレクション・ボール・ゲームのプログラム・リスト(MSX用)

```
10 SCREEN 1,,0:COLOR ,0,0:KEY OFF:WIDTH 30
20 DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
30 DEF FNP(X,Y)=VPEEK(BASE(5)+Y*32+X+1)
40 CLS:LOCATE 4,5:PRINT "REFLECTION BALL GAME"
50 LOCATE 8,15:PRINT "HIT ANY KEY"
60 IF  ①  THEN 60
70 CLS:FOR I=0 TO 23
80 LOCATE 0,I:PRINT"□";
90 LOCATE 23,I:PRINT"□";
100 LOCATE I,0:PRINT"□";
110 LOCATE I,23:PRINT"□";
120 NEXT
130 LOCATE 25,2:PRINT "STEP";
140 S=0:X=12:Y=12:VX=-1:VY=-1
150 TX=1:TY=1:WX=1:WY=0
160 LOCATE X,Y:PRINT "●";
170 LOCATE TX,TY:PRINT "o";
180 S=STICK(0)
190 IF S=3 THEN 220
200 IF S=7 THEN 270
210 GOTO 320
220 IF VX*VY THEN 250
230 IF VX THEN VY=VX:GOTO 320
240 VX=-VY:GOTO 320
250 IF VX*VY=1 THEN VX=0:GOTO 320
260 VY=0:GOTO 320
270 IF VX*VY THEN 300
280 IF VX THEN VY=-VX:GOTO 320
290 VX=VY:GOTO 320
300 IF VX*VY=1 THEN VY=0:GOTO 320
310 VX=0
320 IF CHR$(FNP( ②  ))<>"□" THEN 390
330 BEEP
340 IF VX*VY THEN 360
350 VX=-VX:VY=-VY:GOTO 520
360 IF CHR$(FNP(X+VX,Y))<>"□" THEN VY=-VY:GOTO 520
370 IF CHR$(FNP(X,Y+WY))<>"□" THEN VX=-VX:GOTO 520
380 VX=-VX:VY=-VY:GOTO 520
390 A=VX:B=VY:C=WX:D=WY
400 IF CHR$(FNP(X+VX,Y+VY))="o" THEN 440
410 IF CHR$(FNP(X,Y+VY))="o" THEN 460
420 IF CHR$(FNP(X+VX,Y))="o" THEN 470
430 GOTO 490
440 IF VX*VY THEN GOSUB 800:GOTO 480
450 GOSUB 750:GOTO 480
460 GOSUB 870:GOTO 480
470 GOSUB 910
480 BEEP:VX=A:VY=B:WX=C:WY=D:GOTO 520
490 LOCATE X,Y:PRINT " ";
500 X=X+VX:Y=Y+VY
510 LOCATE X,Y:PRINT "●";
520 IF CHR$(FNP(TX+WX,TY+WY))<>"□" THEN 590
530 BEEP
540 IF WX*WY THEN 560
550 WX=-WX:WY=-WY:GOTO 730
560 IF CHR$(FNP(TX+WX,TY))<>"□" THEN WY=-WY:GOTO 730
570 IF CHR$(FNP(TX,TY+WY))<>"□" THEN WX=-WX:GOTO 730
580 WX=-WX:WY=-WY:GOTO 730
590 A=WX:B=WY:C=VX:D=VY
600 IF CHR$(FNP(TX+WX,TY+WY))="●" THEN 640
610 IF CHR$(FNP(TX,TY+WY))="●" THEN 660
620 IF CHR$(FNP(TX+WX,TY))="●" THEN 670
630 GOTO 690
640 IF  ③  THEN GOSUB 800:GOTO 680
650 GOSUB 750:GOTO 680
660 GOSUB 870:GOTO 680
670 GOSUB 910
680 BEEP:WX=A:WY=B:VX=C:VY=D:GOTO 730
690 LOCATE TX,TY:PRINT " ";
700 TX=TX+WX:TY=TY+WY
710 LOCATE TX,TY:PRINT "o";
720 IF TX=22 AND TY=22 THEN 740
730 Z=Z+1:LOCATE 25,5:PRINT USING"####";Z;:GOTO 180
740 LOCATE 24,8:PRINT "CLEAR";:END
750 IF B THEN 780
760 IF A=C THEN RETURN
770 C=A:A=-A:RETURN
780 IF B=D THEN RETURN
790 D=B:B=-B:RETURN
800 IF A=-C THEN 840
810 IF B<>-D THEN RETURN
820 IF A=C THEN D=0:A=-A:B=-B:RETURN
830 C=A:A=-A:B=-B:RETURN
840 IF B=-D THEN A=-A:B=-B:C=-C:D=-D:RETURN
850 IF B=D THEN C=0:A=-A:B=-B:RETURN
860 D=B:A=-A:B=-B:RETURN
870 IF B=-D THEN B=-B:D=-D:RETURN
880 IF D=0 THEN D=B:B=0:RETURN
890 IF A=-C THEN B=0:C=0:RETURN
900 RETURN
910 IF A=-C THEN A=-A:C=-C:RETURN
920 IF C=0 THEN C=A:A=0:RETURN
930 IF B=-D THEN A=0:D=0:RETURN
940 RETURN
950 REM   Programed by DANCOUGA
```



正解者の中から，抽選で10名様に，化成バーベイタムから提供していただいたデータライフ5インチ・フロッピーディスケット「M—2D」ツインパック(写真右)をプレゼントします。ふるってご応募ください。



2月号の当選者……

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，厳正な抽選の結果，下記のかたがたが当選です。

端山　公（東京都世田谷区）／坂本真志（島根県浜田市）／村松　篤（島根県松江市）／渡辺洋介（静岡県富士市）／足立雄一郎（京都市）／末盛裕典（大阪府吹田市）／外岡　朗（静岡市）／奥原大輔（神奈川県川崎市）／伊賀敏樹（大阪府高槻市）／中野　陽（千葉県野田市）　以上10名のみなさんです。

★応募のきまり

官製ハガキに下の応募券を貼り，クイズの答(①～③)と住所，氏名，年齢，職業(学校名)，および，今月号の特選プログラム・コーナーでおもしろかったゲーム名，持っている機種名を明記の上，下記のあて先まで，お送りください。

●あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部　月刊マイコンBASICマガジン編集部「つぐ美のWHITE ROOM」3月号係

●しめ切り：2月25日

●発表は本誌4月号(3月8日発売)

応募券
ベーマガW.R
3月号

BASIC MAGAZINE あくせすroom

第1回THEベストプログラマー得票速報

影：いつもの月にも増して，今月は，ハガキも一段と増えましたね。いったい何ごとだろ！
編：それはですね。50キャンペーンの一つである，「ザ・ベストプログラマー」の投票の月だからですよ。
影：あっ！そうか！へーっ，そりゃ，すごいや！
編集長：いかにも，ワザとらしいそのカケヒキ！相変わらずだなあ。さあさあ，みなさんにお礼を言わなきゃ。どうもありがとう。
編：ところで，この結果を見ると，まあ予想していたとおりなのかなあー。やっぱり，アイデアに富んだ作品のほうが投票数が多いようですね。
影：何かキラリと光るものがある（いってみれば私のような…。ハハ）という点がポイントになったんじゃないですかね。
編集長：これからプログラムを投稿する人たちも，この結果を参考にしてみると，案外，自分に欠けていたところが，わかるんじゃないかな？
編：たくさんの投票のハガキが届いていますが，今回の集計は，1月10日

エントリーコード	タイトル	得票数	エントリーコード	タイトル	得票数
BM①	DERAILWAY GAME	630	MB①	福笑い	562
BM②	SPACE WAR	243	MB②	LINE UP！	548
BM③	まさし君のFIRE MAN	535	MB③	カメラするカメ	555
BM④	EMERALD伝説 Part 2	281	PA①	透明人間ゲーム	342
C1①	ハエ！	703	PA②	STAR FIGHT	1,283
C1②	DARK	614	P6①	スペース・ギャング	155
C1③	ヘディング・バレー2	370	P6②	かばちょ おきろ！	472
FM①	ZERALD II	1,015	P6③	がんばれサンタさん	230
FM②	MIG & MOG	690	P6④	FIGHT!!	817
J1①	SUPER ALPINIST	955	P8①	SHORT SHOOT/SWARP RACING	166
J1②	まいまいかぶりっ子 Part 1	807	P8②	FLAG CHECKERS	423
J2①	タワー・オン・ファイヤー	728	P8③	お父さんは消化器	859
J2②	ロボット・ファーマー	939	P8④	敵は宙賊・宙賊版	232
M5①	かき氷	860	P88①	防衛軍	465
M5②	NEW BEAT OFF	825	P88②	K・N ミステリーLAND	1,193
MS①	スーパー・ボーリング	413	SC①	つぐ美ちゃんの地下鉄ショック	425
MS②	BALL & HOLE	640	SC②	SEED MAN	1,195
MS③	弥姫絵の剣	729	X1①	MOOMON	572
MK①	零戦－ゼロセン－	541	X1②	WALK AREA	1,171
MK②	しおひがりGAME	243	PB①	パンチ君	570
MK③	FORMATION	351	PB②	PB-PIN BALL	1,045
MK④	ペンギンの国を守れ/CHALLENGE BOAT	630			

現在の得票です。機種によってはデッドヒートを展開しているプログラムもありますね。まだまだ，多くのハガキが届いていますので，結果はどうなるかわかりませんよ。正式な発表はコンテスト終了後に行ないますので，楽しみにしていてくださいね！

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――

ちよこれいと	山形県飽海郡	渋谷武智
SPACE－FIGHTER	大阪府吹田市	浅野英史
BREAD	茨城県日立市	長瀬謙悟
DROPとDROP2	千葉県八千代市	米川敏之
TX－3 救命作戦	広島県安芸郡	バハムート6
KAGELER	長野県北安曇郡	市川正史
長すぎた戦争	大阪府枚方市	Reasonable Soft
FIRE Z	東京都東久留米市	小川敬是
BARA－NOIA	長野県塩尻市	古旗一浩
MAN vs KAPPA	青森県八戸市	早狩尚武

投稿ありがとうコーナー

★60年12月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

森ヶ崎正人／ないの&ないの／志垣維康／樋渡 仁／マムロ・レイ／加藤淳／服部 浩／Mr. OKABOO／佐藤 肇／渡辺 博／北野貴志／菊池晴恒／重松 淳／内田恭広／井上敏雄／祖慶英勲／小林耕一／オジコン／大平正明／牧岡大器／藤井敏春／T. N.／宮本孝雄／福永陽一郎／奈良一幸／森脇義剛／北村康高／石井靖恭／金子稔／大谷 隆／岡村克宜／並木安生／えいりあんまこと／山本昌平／石木良和／小山文夫／松井宏二／三田村隆司／北条一彦／舟橋正文／大崎政之／三嶋貞夫／西川慶彦／白石達也／友松創／安田明彦／丸山繁利／暮素多亡／小川真太郎／長瀬一志／秋沢好孝／キャプテン・フューチャー／K－STORE／向井 寛／原田憲一郎／高橋享／豊島 隆／ANGLERS／THE PATROLER／馬場真一郎／日野義敬／足立善昭／神島謙二／田辺隆一／伊藤修三／豊田仁枝／石坂正敬／春名 豊／長谷川利広／田辺紀隆／伊園基宏／キャベツくん／竹内久徳／土屋健一／増田純一／川島直樹／稲葉秀平／山口裕二／マサヨシSOFT／瀬川 宏／西山丈則／山本海司／川本祐一／山崎拓也／中村 理／小林京一／PC－1005／近藤修平／小道隆弘／岡本 真／森田善則／吉田 覚／後閑浩明／工藤道明／丸野勝明／和田憲一／小林淳夫／畠山博昭／滝川慎二／西村さんちの東村さん／渡部礼司
★まだまだたくさんの方々の投稿がありました。これからもドシドシ投稿してください。

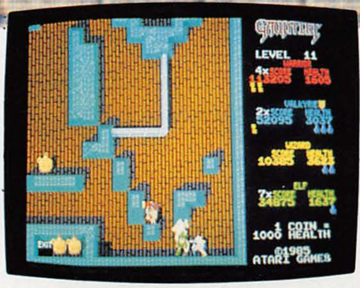


マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

©アタリ/©株式会社ナムコ ガントレット

CONTENTS



このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。

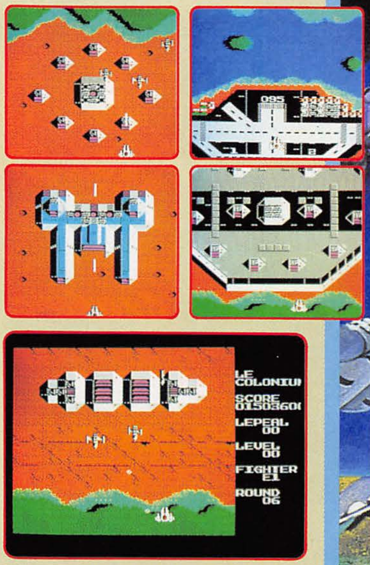
シューティングゲームの最高峰だ!!

ZANAC ザナック

A:I（人工知能搭載ゲーム）

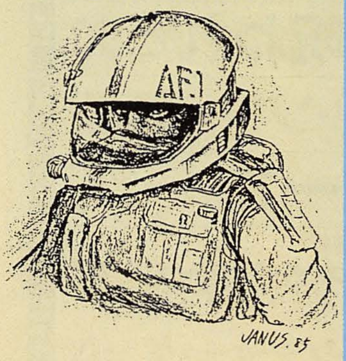
近日発売

グラフィック、サウンド、ゲーム性どれをとってもMSXシューティングゲームの最高峰です。愛機ザナックを操作して、敵機械化軍団ボフォースの中核ベース"アルクス"を発見し、破壊して下さい。中核ベース"アルクス"は亜空間にあり、ある手順をふまないと行く事はできない。又、あるレベルまでパワーアップしないと、亜空間では活動できません。





ROM MSX 解説書付　R49 X 5093 ¥4,900
〈8KB以上のRAMで作動します〉

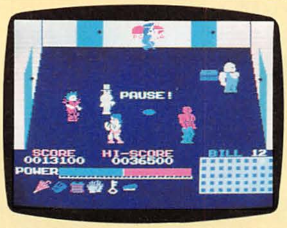


カンフー・ゲーム

堂々、二大功夫・芸夢絶賛発売中!!

全国一斉公開中

ポリス・ストーリー 香港国際警察





全国一斉公開のポリス・ストーリーをゲームでお届けします。今回ジャッキーは香港の特殊警察に扮し、麻薬シンジケートと対決する。ゲームでは、ジャッキーの警官が、フロアせましと暴れ回る。プロテクターとは全く別の角度のゲームで、ちょっぴりロールプレイングの要素もある。プロテクターとポリス・ストーリーの2つのゲームでジャッキーのカンフーの面白さを2倍に楽しんで下さい。

ROM MSX 解説書付　R49[X]5091 ¥4,900
製作/ポニー　コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより86年1月下旬発売いたします。





JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR

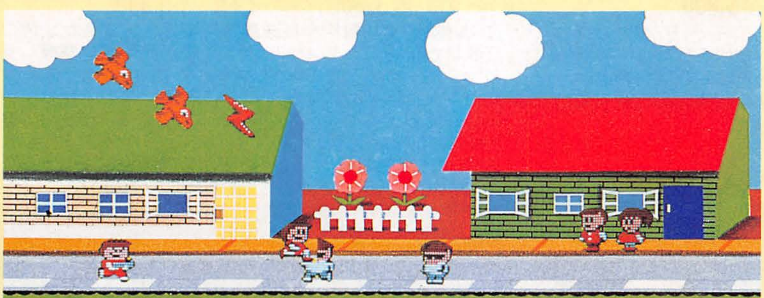
プロテクター



ROM MSX 解説書付
R48[X]5086 ¥4,800
企画/東宝東和　製作/ポニー
コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより発売中!!
VHS・ベータ共に¥14,800(96分)

バック トゥ・ザ フューチャー

B.T.Fはゲームでもヤッパリ面白い。



発売中

バック トゥ・ザ フューチャー™

話題映画「バックトゥ・ザフューチャー」をいちはやくゲーム化。主人公のマーティーを操作して街の中のお父さんとお母さんを見つけ出そう。そして2人を無事にダンスホールまで連れて行くのだ。だけど、街の中にはいろいろな敵や自動車などの危険がいっぱいだ。かくれアイテム（スケボーやジャンプシューズなど）をうまく手に入れて敵をやっつけよう。
※アドベンチャーゲームも現在制作中。
楽しみはまだ続くよ。

ROM MSX 解説書付　R49[X]5090 ¥4,900
製作/ポニー　コンピュータデザイン/一ノ関誠



お父さんとお母さんをダンスホールに連れて行くと♡マークが出てボーナスが得点されるよ。



これがタイムマシン「デロリアン」
君はこのシーンを見ることができるか？

PC-8801mkII SR用2/5新発売

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA 株式会社ポニー　〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング　TEL03-265-6377

販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8241

札幌支店TEL011-511-5151　東京支店TEL 03-265-8241　大阪支店TEL 06-541-1601　福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL0222-61-1741　名古屋支店TEL052-322-4001　広島支店TEL082-243-2915　ニッパンポニーTEL 03-667-3741

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

重ね重ねオモシイロ

from U.S.A. THESE THRILLING GAMES INVITE YOU TO THE MOST EXCITING GAME WORLD

Drol™

NEC PC-8800シリーズ
8801・8801mkII・8801mkIISR.FR
NEC PC-9800シリーズ
U2・F2・VF2・M2・VM2・VM4
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥6,800



大切なお友だちが妖術使いにさらわれた、君は勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには恐ろしい妖術使いが…。とにかく大勢いるキャラクターがかわいい。

DAM BUSTERS

PC-9800シリーズ
U2・F2・VF2・M2・VM2・VM4
フロッピィ版 ¥6,800

FM音源対応



1943年5月に行われた、イギリス空軍のルール・ダム爆撃を完全シミュレートしたダムバスターズ。離陸→飛行→迎撃→爆撃と、フライトのすべての要素をリアル再現。

Apollo Technica

MAGUS

FM-7シリーズ
テープ版 ¥3,800 フロッピィ版 ¥5,800

重力計算、軌道計算は実際通りシミュレート。4つのフリッパーの動きもリアルそのもの。台ゆらしだってできるんだ。そのうえ、ボールが3つも飛びかう迫力満点のトリプルボールや、ターゲットツリーのまわりに星が飛びかう流星落しなど、本物では絶対味わえないメイガス・エンターテイメントもある。

AVキー
FM音源対応
純正ジョイスティック、ノーマルキー
富士通純正マウス、ハミングバード
ソフト・SW-box・電波新聞社
ゼビウスジョイスティック
などに対応できます



SCARLET 7

X1シリーズ
テープ版 ¥3,800 フロッピィ版 ¥5,800

NUN第3軍第18機甲歩兵連隊所属の君への指令だ。君の任務はホワイトシティへ向けて、最新鋭輸送攻撃機、トランスポーター・CTS001を操り、コードネーム"スカーレット7・赤い悪魔"を運ぶことにある。"スカーレット7"は工作隊救出のための切り札だ。トランスポーターは、途中のNUN中継基地を経由することにより、状況に応じた機体・武器を組みこめる、陸海空万能の輸送攻撃機である。



SOFT PRO INC.

ソフトプロインターナショナル事業部・アポロテクニカ事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

ザナドゥ

XANADU™

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II

A new type real time role-playing game by Falcom

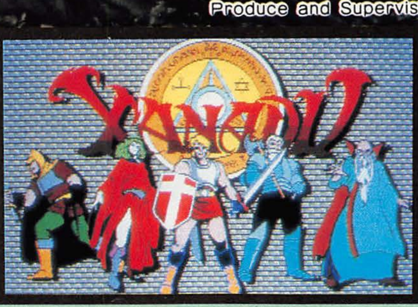


新発売
PC-9801
8インチ
好評発売中!

Produce and Supervision: Kow Yokoyama　Photo: Masaki Okumura

機種	価格
X1/C/F X1 turbo/turbo II	テープ版(2本組) ¥6,800 5"ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます ¥7,800
PC-8001mkIISR 専用 PC-8801/mkII (SR FR MR は不可) PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます 各¥7,800
PC-9801E/F/M/U/VF/VM	5"ディスク 2DD, 2HD 3.5"ディスク 2DD 8"ディスク 2D 各¥7,800

●その他の機種の発売時期は未定です。●X1Dはテープ、3インチとも使用できません。





Falcom
日本ファルコム株式会社
SST

〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル　TEL.0425(27)4121(代)

通信販売 送料無料 ▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・ベーマガ 係宛までお申し込みください。

スタッフ募集：君もプロフェッショナルになってみないか？　あなたのオリジナリティを大切にします。(バイト可)



Active Role Playing Game
HYDLIDE II
SHINE OF DARKNESS
ハイドライド・II
ハイドライドの世界へようこそ
Welcome to HYDLIDE world.
Active Role Playing Gameがここまで進化——!!
●本格R.P.G.／しかもリアルタイムの操作性はそのままです。
●14種の魔法が使用可能。
●極限のデータ圧縮技術により、マップはハイドライドIの約6倍。(エリア計算によれば138,000エリア)
●登場キャラクターやアイテムも大幅増。
●見やすいマルチウィンドゥ表示。
●会話・アイテムの売買・着がえ等、新アイディアを投入。
●ゲームスピードはプレーヤーのレベルに合せ、自由に設定可能。(不器用な人でも大丈夫)
●もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。
★発売中 PC-8801/mkII/SR/MR/FR対応5"2D
★2月下旬 X-1/C/F/turbo/II……5"2D
★3月中旬 FM-7/NEW7/77/AV……5FD, 3.5FD
★3月下旬 X-1/C……テープ2本組
★4月下旬 FM-7/NEW7……テープ2本組
認定証発行——!!
終了者各機種先着100名、計300名様に、ハイドライドTシャツと終了認定証(順位入り)を発行いたします。
定価 5"FD, 3.5"FD版……¥6,800
テープ版(2本組)……¥4,800
注●テープ版はFD版と内容が異なります。
LIZARD
KRAKEN
ICE 1
ITEM DISPLAY
SALVE
KEY
LAMP
ASCETIC EXERCISES
DAMAGE METER
T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集
①T&ESOFTユーザーズクラブ会員証の発行②T&Eマガジンの無料送付(年4回)③T&Eソフトカタログの無料送付(年2～3回)④新製品情報などを満載、T&EPRESS(新聞)を隔月発刊⑤オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引き販売⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。応募要領●住所(TEL) ●氏名(フリガナを必ず) ●年齢(生年月日も記入のこと) ●職業(学校名) ●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です。)を明記のうえ入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留で下記までお送り下さい。〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&ESOFTユーザーズクラブ」係
T&Eマガジン No.8
'86 総合カタログ
発行中!
テレフォンサービス スタート
TEL:052-776-8500
2月10日開始
★新製品の最新情報(発売予定日・開発状況等)をお知らせします

Active Role Playing Game
HYDLIDE
ハイドライド

MSX ROM版……¥5,800
MSX テープ版……¥4,800

MSX2
RAM64K
VRAM128K・64K
3.5″1DD版 ¥6,800
テープ版…¥4,800

PC-9801シリーズ
5″2DD版・3.5″2DD版……各¥6,800

- PC-6001mkII/6601/SR……テープ版 ¥4,800
- PC-6601……3.5″1D版 ¥6,800
- PC-6601SR……3.5″1DD版 ¥6,800
- PC-8801/mkII/SR……5FD版 ¥6,800
- X-1/C/turbo/F……テープ版 ¥4,800・5FD版 ¥6,800
- FM-7/NEW7/77……テープ版 ¥4,800
- FM-7/NEW7/77……3.5FD版・5FD版 ¥6,800
- MSX(32K)……テープ版 ¥4,800

MSX 8K以上ROM版登場!

★マップやグラフィック等の内容は、テープ版(32K)と変りません。
★5段階スピード調節機能が付きました。
★テープやディスケットを使わずにデータセーブが可能です。〈業界初!!〉
- 電源を切る前に画面のパスワードをノートに書く。
- 電源を入れたあと、パスワードを入力して続きから開始。
- もちろん、テープ版同様、メモリーセーブ機能有り。

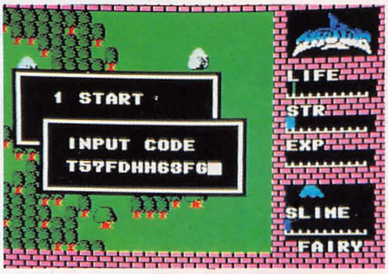


▲PC-9801

PC-9801版発売中――!!



▲MSX2



▲パスワード表示中(MSX・ROM)

MOVIE SPACE SHOOTING GAME
LAYDOCK
レ・イ・ド・ッ・ク

魅せてあげよう1ドットのエクスタシー!!

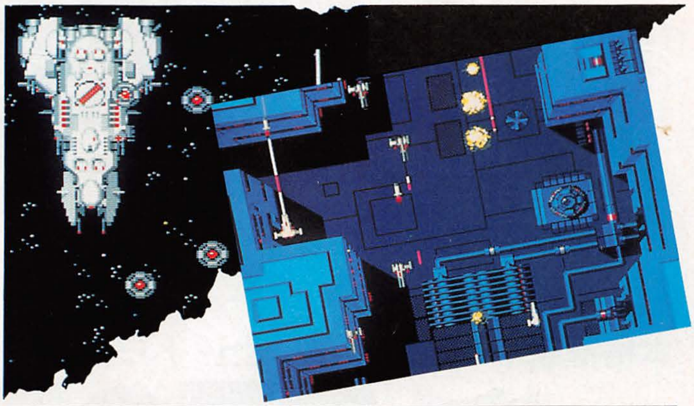
新発売

MSX2
VRAM128K専用
3.5″1DD版 ¥6,800

★魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー――!
- 細かく書き込まれた72画面分の背景が、1ドット毎のスムーズスクロール。
- 機体の動きは、1機最高16パターン切りかえのリアルアニメーション。
- ドット単位で弾をよけ敵機をかわす。命中の判定もドット単位。

★2人で遊べる新世代のシューティングゲーム――!
- 二人はどちらも主役!共同で出撃。(キーボード+ジョイスティック、ジョイスティック+ジョイスティック)
- 合体すると、プレイヤー1がパイロット兼通常兵器、プレイヤー2が狙い撃ち用㊙兵器。(もちろん、1人でも遊べます)

★登録されたプレイヤーのレベルに応じて、敵もレベルアップ――!
- レベルとは、プレイヤー自身の実力を表し、得点とは別で、階級で示します。
- レベルアップに供い、オプション兵器が順次使用。途中シーンからのスタートも可能。
- 最高レベルに達した方には階級章を進呈します。
- 敵は50種(300パターン)、巨大戦艦・巨大空母登場。
- オプション兵器は、自動照準ミサイル、自動追尾ミサイル(合体時)他多数。
- シーンは宇宙空間・惑星上・宇宙基地・敵基地内の4パターン、計12シーン。



PIXEL2
ピクセルツー
MSX2用CG製作ツールボックス

MSX2
VRAM64K・128K
3.5″1DD版
¥6,800

レイドック・ハイドライドの画面は、すべてこのツールを使用して開発!!
★プロ仕様の内容で、かつ、キー操作はパソコン初心者でもOKの簡単さです。
★グラフィックエディター・スプライトエディター・パターンエディターの3本セットです。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.8ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送り下さい。(葉書での請求はお断わり致します。)
■86年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します。)

T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.8 請求券 ベーマガ3月号

'86総合カタログ 請求券 ベーマガ3月号


BOOM
HUU…N
BEE CARD®から、
宇宙が飛び出す。
スーパーアクションゲーム
©1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT.
STAR FORCE
スターフォース
ハドソンのカードソフト
BC
BEE CARD®
BC-M2 ©M.P.I.・HUDSON
スターフォース
適応機種 MSX
4,800円
BEE PACK 価格 980円
撃って撃って、撃ちまくる痛快さ! 24のエリアにわたり、
28種もの敵キャラクターが次々と襲ってくるスリル!
そして、さまざまな謎! 人気のスーパーアクションゲーム
「スターフォース」が、遂に一枚のBEE CARDに
なった。広大な宇宙を舞台にしたとてつもないゲームが、
ポケットに入るなんて、これはもう絶叫だ。
※画面の写真はすべてRGB対応機種で撮影したものです。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18
ハドソンビル PHONE:011-841-4622
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
アメリカ・イギリス・西ドイツ
ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。

あのスーパーヒーローが帰ってきた！

3 月
新・発・売

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン2
キータクラーの復活



PC-8801mkIISR
PC-8801mkII、PC-8801
5インチディスク版2枚組（1ドライブ使用可）
¥6,800

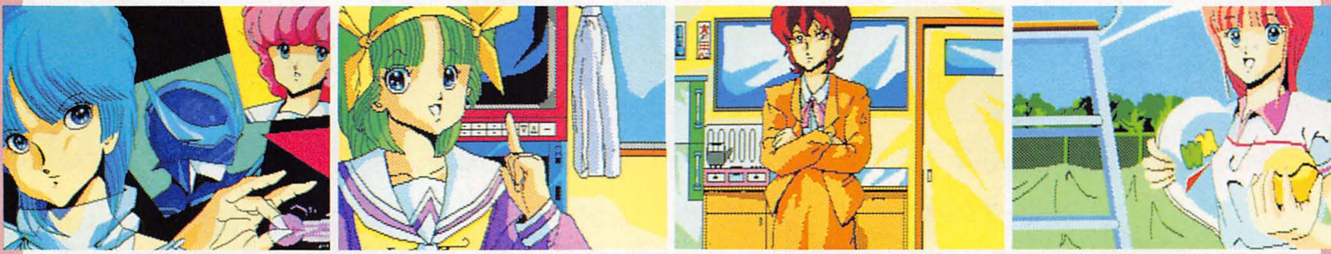


新キャラクタ続々登場

親切機能満載の
ニュータイプマルチ画面
さらにオリジナルに近づいた
新しい
グラフィック

★おもしろアドベンチャーを追求した新機能満載★

- 音声モード（SR御使用の場合）／「チェイング！」等、キャラクタが君に呼びかけてきます。
- 前作よりもさらにオリジナルに近づけた美しいグラフィック
- チョークモード／君の入力する文字を健太と美紅ちゃんがチョーク書きしてくれます。あんまり、考え込むと健太は寝てしまうし、美紅ちゃんは泣き出しちゃうぞ。
- さらにスピーディになった「なんですか？」モード／君のわからない物（所）に を指定すれば、なんでもおしえてくれます。
- リアクションと一体化したサブグラフィックモード／怒ったリアクションがかえってくれば、サブグラフィックモードのキャラクタの表情も怒り出します。
- 時間モード／ゲームスタート時に時刻を入力して下さい。君のゲームの時間にあわせたリアクションンも出てくる。

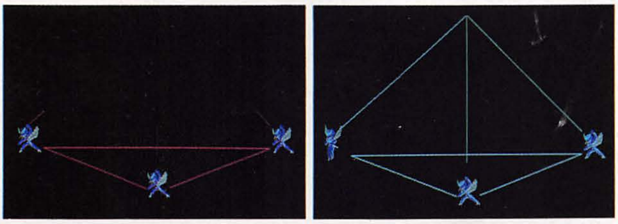


●1本で2倍楽しめるパワーアップニュー戦闘モード●



⬆チェイング！これが健太の変身シーンだ

130パターンのグラフィックを使用したアニメーションリアルタイムゲーム。健太の変身シーンのリアリズムにドキッ!!「ヒートショック」「デルタエンド」等、10種類の必殺技が乱れ飛び、エリアもグーンと広くなって画面いっぱいのびのびと戦闘が楽しめます。



⬆で・でた、必殺デルタエンド！（開発中の画面写真です）



作者TAMTAM
©集英社 桂正和

※ MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

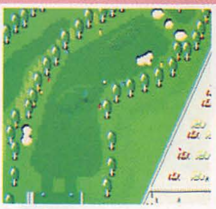
通信販売の御案内
御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。（送料無料）
〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8
㈱エニックス「通信販売」係

急募 当社商品を MSX に移植できる方大募集！
移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部担当・望月迄

ワールドゴルフ

エニックスオープン
トーナメント
ゴルフ





世界のトッププロ30人とのスリリングなトーナメントゴルフ



シャープX1シリーズ いよいよ発売!!

作者 村守将志

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、シャープX1シリーズ(ターボ可)……………… ¥5,800
■〔3.5インチディスク版〕FM77AV、FM-77……………… ¥5,800
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、シャープX1シリーズ、FM-7シリーズ……………… ¥4,800

★リアリズムを追求した本格的機能★

- ●トッププロ30人とのトーナメント方式を採用。各プロの成績が、1ホールごとに表示され、キミの順位はすぐにわかる。18ホール終了後ベスト10以内に入れば、コースの会員として認められ、エキストラホール(9ホール)の使用許可がおりる。
- ●ゴルフコースの微妙なアンジュレーション(凸凹)を完全シミュレート。
- ●ボールの弾道もリアルそのもの。トップスピン、バックスピン、スライス、フック等、自由自在。
- ●美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコース。
- ●1人～3人までのプレイが、可能。

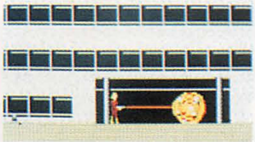


ブレインブレイカー

スーパーリアリズムロールプレイングゲーム

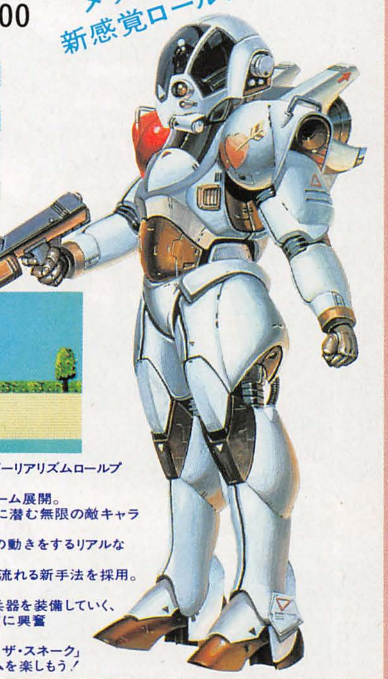
シャープX1シリーズ
5インチディスク版(ターボ可)
………………… ¥5,600
テープ版…… ¥3,800

★母船からのメッセージで展開する新感覚ロールプレイング★



好評発売中





作者 石川博

- ■本格的SFストーリーで展開するスーパーリアリズムロールプレイングゲーム。
- ■高速8方向スクロールでスムーズなゲーム展開。
- ■地上戦、空中戦、海戦と広大なマップに潜む無限の敵キャラクター。
- ■上・下・屈伸、ジャンプ等、24パターンの動きをするリアルなキャラクター。
- ■状況によって、画面下にメッセージが流れる新手法を採用。アドベンチャー的ムードもタップリ。
- ■ビームガン、ジェットパック等の強力兵器を装備していく、キャラクター。リアリティ抜群の成長度に興奮まちがいなし。
- ■デュラン・デュランの「ユニオン・オブ・ザ・スネーク」を挿入。名曲と共にスリリングなゲームを楽しもう!

パソコンゲーム界初の快挙!完全アニメアドベンチャー!!

セイバー



PC-9801E/F/VM/VF
5インチディスク版2枚組(1ドライブ使用可)
2D、2DD…¥7,800

瞬間描画速度0.075秒

●新世代アドベンチャーグラフィック!
完全アニメーション効果を採用。度肝抜くアニメグラフィックに注目!
「走る」「斬る」「ふりむく」「ウインク」「光る」「落ちる」等、豊富なアニメーション処理が美しいグラフィックをさらにパワーアップ。
●最高26枚のグラフィックによるアニメーション処理。
単なる一行動でなく「走る」そして「斬る」等の連続行動がディスプレイで展開。
●圧巻!アニメーション+スクロール処理!!
画期的手法によるこの連係処理により、キミは未知のアドベンチャーグラフィックを体験する。



作者 マスカット

このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする



♥ねえ、キミ達、私達とデートしてみない?
私達って本物の女の子より女の子っぽいわよ♥





登場美女55人

TOKYO ナンパストリート

人工知能型シミュレーションゲーム

★限りなく人工知能に近づいた女の豊富なリアクション★
女性心理学文献と作者の実体験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的シミュレーションゲーム。
★ナンパのノウハウを完全シミュレート★
楽しい会話で、相手の性格を見きわめ、プレイボーイになるためのテクニックを探し出せ。
★特定の女の子とデートできるデートモード付★
君のデートしたい女の子のデータを入力すれば、その子と実際のデートを楽しめる。もちろん、明菜・キョンキョン・隣のクラスのかわい子ちゃんとだってデートOK。
作者 関野ひかる

■〔5インチディスク版〕PC-9801/E/F/M/VM/VF 2D、2DD…………… ¥6,400 2HD…………… ¥7,400
■〔5インチディスク版〕PC-8801/mkII/SR、FM-7、FM-NEW7、シャープX1全シリーズ(ターボ可) ¥6,400
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801/mkII/SR、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ…………… ¥4,800

※商品改良の為、予告なく商品の発売日・仕様等を変えることがありますので、その旨、御了承下さい。

◈対応機種欄の8801はSR、TR、FR、MRですべて作動します。

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL03-366-4345



バトル・シミュレーション

S.F.3.D ORIGINAL ▶OPERATION V ヴィ◀



PC-8801/mkII/mkII SR/FR/MR
5インチFD
※すべて ディスク版　¥6,800
●2月末発売予定
PC-9801シリーズ
FM-7シリーズ

必ず、強くなる。S.F.3.Dユニット

プラモ界、SF界、ビデオ界にセンセーションを巻きおこしたあの「S.F.3.D」が、シミュレーション・ゲームになった。人気キャラクターの戦闘力を忠実に再現。思考プログラムの採用で、戦略はリアルになった。

●傭兵軍中隊長のキミは、画面表示された司令部の命令を読み取り作戦を立案。つぎに、兵器ユニット（DOLL HOUSE, SANDSTALKER, SAFS）から最適の部隊を組織して、前進せよ。敵のシュトラール軍はNUTROCKER, KRÖTE, GUSTAVを率いてキミを待ち伏せしている。
●敵の戦力・作戦のすべてが不明。万一の場合、司令部にSOS発信。
●「ダメージ・ポイント」が大きくなると、撤退。ユニットを再編成だ。
●面をクリアすると「練度」があがり、攻撃力・防御力もアップ。
●最終面には完全装備の敵本部。これを破壊し、作戦にVをもたらすのだ。



❶プレーヤーが中隊名を登録。その他現時点の面数、ターン数、中隊の攻撃力が表示される。
❷司令部からの情報、命令を表示。
❸各ユニットの強さや移動能力の残量などを表示。
❹補修、指示、キャンセル、指令再確認、移動、攻撃などをテン・キーその他で指定。

通販　商品名・使用機種名記入の上、代金と送料（500円）を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18（共同ビル青山2F）
日本エイ・ブイ・シー株式会社BASICマガジン係

募集　販売店を募集しています。
お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集！
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで。☎03(486)9470



SFロールプレイングゲーム第2弾

発・汗・惑・星

恐怖？の発汗惑星デファンク。そして、地表に、はかなげにたたずむチューガ。
これは、世にも稀なるロールプレイングゲーム、2つの真実である。基本世界も広がって、ぐんと充実のSF満艦飾、カレイドスコープシリーズ第2弾『発・汗・惑・星』coming soon！

※

水と蒸気の惑星デファンク。その特殊な軌道のため、周期的に内部から高温の水を噴き上げ、時によっては地表のほとんどが水没してしまうという。この奇妙な惑星の原住種族がチューガである。チューガは宇宙の珍獣として、連盟中の富豪家たちの注目を集めていた……

チューガの星。

SFロールプレイングゲーム

第1弾 7万光年の胞子たち

突如、惑星ナセルに出現した謎の機械化部隊。彼らを倒すために、戦闘スーツ(コンバット)に乗り込んだ少数の精鋭たちが出撃した…パーツチェンジによる戦闘スーツ(コンバット)のパワーアップ、敵ロボットとの激しいファイトが繰りひろげられる！銀河運営連盟を舞台にした、壮大なSFロールプレイングゲームのシリーズ第1弾。

GA夢からのお願い

「7万光年の胞子たち」を発売してから、約3ヶ月。そこで、すでに冒険世界をENDしてしまった方へお願いです。
最後のメッセージの出だし、パーティ全員の人種・年令・個人Level、ゲームにかかった日数および機種名とメディアをハガキに書いて、こちらまで送って下さい。抽選で粗品を進呈致します。（4月30日、当日消印まで有効）

推薦文

私―ブロンスキ人―200才―両性具有―戦闘パフォーマー設定がまさにSF。さまざまな異星人たちと共に宇宙軍に入隊し、機械化部隊をうち破る！

SF作家 大原まり子

機種	メディア
FM-7/NEW-7/77	T/5″2D, 3.5″2D
PC-8801/mkII/SR	T/5″2D
X1/turbo	T/5″2D
S1（要RAM拡張）	T/5″2D, 5″2HD
SUPER MZ（MZ-2500）	3.5″2DD
PC-9801シリーズ※開発中	5″2DD

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥5,200
①7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

kaleidoscope
カレイド・スコープ



GA夢 ガム

株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F
TEL.03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号／東京2-190317●加入者名／株ホットビィ●金額／代金合計●通信欄(裏面)／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk.（1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。）

資料請求券
マイコンBASIC
3

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living
TAITO

ELEVATOR ACTION

上へ、下への、極秘任務。

いま、エレベーターが武器になった。

キミは腕利きのスパイだ！ キミに課された使命は、敵のビルに忍び込み、赤いドアの部屋に隠された㊙書類を手に入れることにある。成功のカギは、上下に動くエレベーターとエスカレーターを巧みにコントロールすることだ。成功を祈る！



エレベーターアクション

定価 4,500円（カセット版）
定価 6,800円（5″FD版）
●PC-8801 シリーズ 新発売
●X-1 シリーズ 新発売

定価 4,900円
● MSX（ROM版）

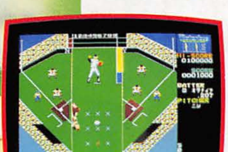




SPACE INVADERS
「スペースインベーダー Part II」
定価 4,800円 ● MSX（ROM版）



目で興奮、耳で興奮。
面白さを倍増させる、サウンドシステム採用!



野球のダイゴ味をリアルタイムに楽しめる、タイトーの本格3Dゲーム。ピッチャーが投げるボールがZoomタッチで目の前にせまる、迫力のプレイの連続です。プレーヤーとパソコンはスリーアウトで攻撃側、守備側にそれぞれ交代します。

ビクトリアスナイン

定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（FD版）
●PC-8801シリーズ
●（X1シリーズ / MZ-2200/-2000シリーズ）兼用タイプ
●PC-9801 U2
●FM-7シリーズ
●（PC-6001 mkII/SR / PC-6601/mkII/SR）兼用タイプ
●PC-9801シリーズ（5″ 2DD） 新発売

音声発生機構

※アウト・セーフなどのイロイロな音声が飛び出します。
●PC-8801 mkII SR（ディスク版）
●X1ターボModel 10（ディスク版） GRAM(CZ-8BGR2)増設で可
●X1ターボModel 20（ディスク版）
●X1ターボModel 30（ディスク版）
●X1ターボModel 40（ディスク版）
●FM-77（ディスク版）
●FM-77 L2（ディスク版）
●FM-77 L4（ディスク版）
（FM-77各機種：MB-28121 又は MB-28122）増設で可
●PC-9801 U2

ちゃっくんぽっぷ

定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（5″FD版）
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価 3,800円
●PC-6001 mkII
（カセット版のみ）

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。カセット、ディスクとも全14画面.!!



フロントライン

定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（5″FD版）
●PC-9801シリーズ
※5″FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価 3,800円（カセット版）
●PC-6001 mkII/-6601

定価 4,800円
●MZ-1500（QD版）

スペースクルーザー&ワイルドウェスタン

定価 各4,500円（カセット版） 定価 各7,500円（5″FD版）
●PC-8801シリーズ ●MZ-2200/-2000シリーズ ●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

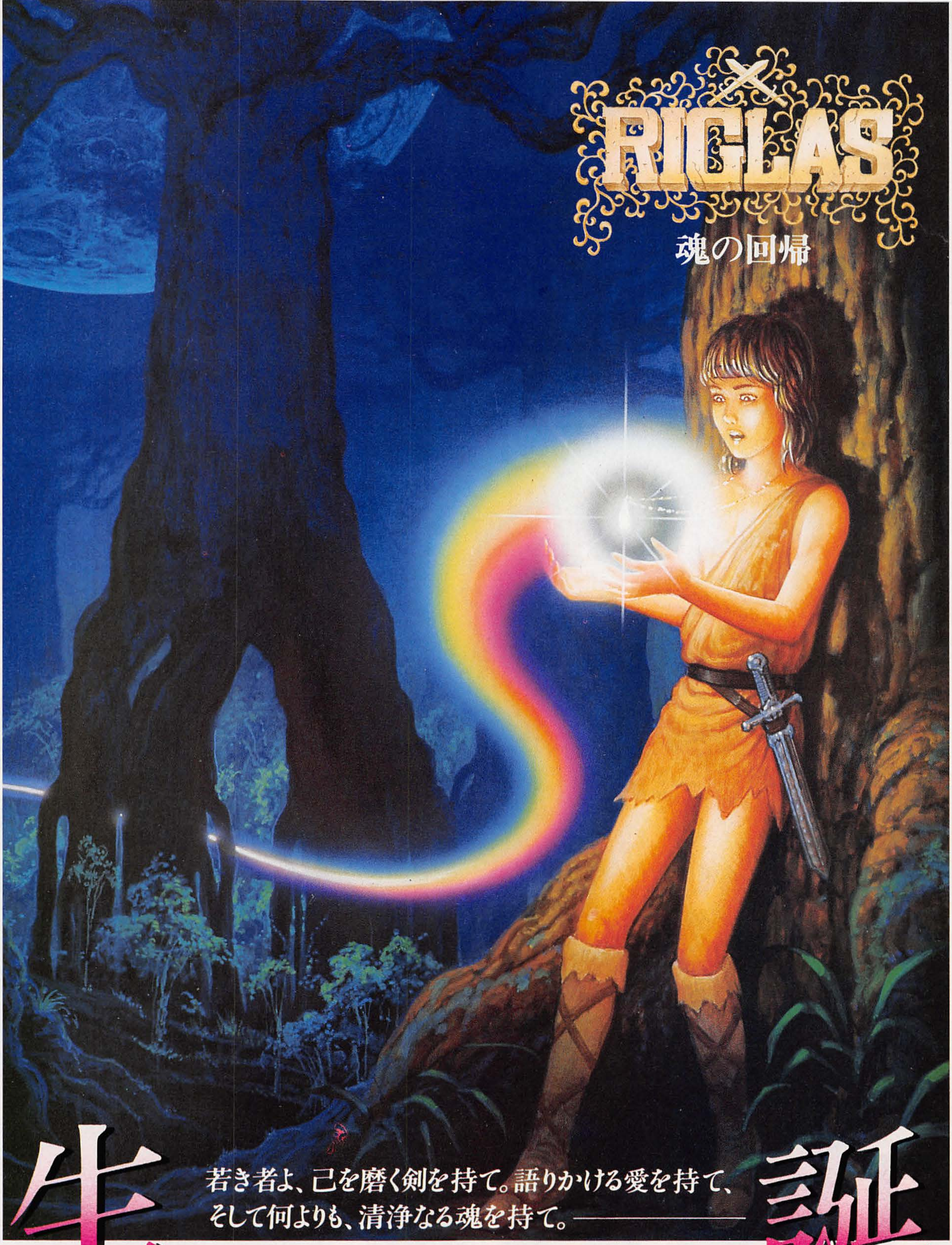
▲「フロントライン」「ワイルドウェスタン」「スペースクルーザー」の5″FD版をPC-88SRでお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。

■MSXで楽しむ、人気の「ちゃっくんぽっぷ」、「チョロQ」、「ザイゾログ」。好評発売中です。
定価 各4,800円 ● MSX（ROM版）

※ MSX は16KB以上の機種で、お楽しみください。 MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

株式会社 ニデコ

■システムコンピュータ営業部 〒101 東京都千代田区外神田1-3-7 ☎03(253)0761 代 FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ 〒101 東京都千代田区外神田1-3-7 ☎03(251)8061 代
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。



好評発売中!!

PC-8801シリーズ
全機種対応
X1 / X1 turbo
5インチ[2D] 定価6,800円

他機種移植・カセット
3月発売予定

——リグラス——

瞬 感——
空前絶後の完璧スクロール!

美 感——
豪華絢爛のフルカラー!

躍 感——
手汗握汗のファイティング!

情 感——
心臓乱舞のハラドキストーリー!

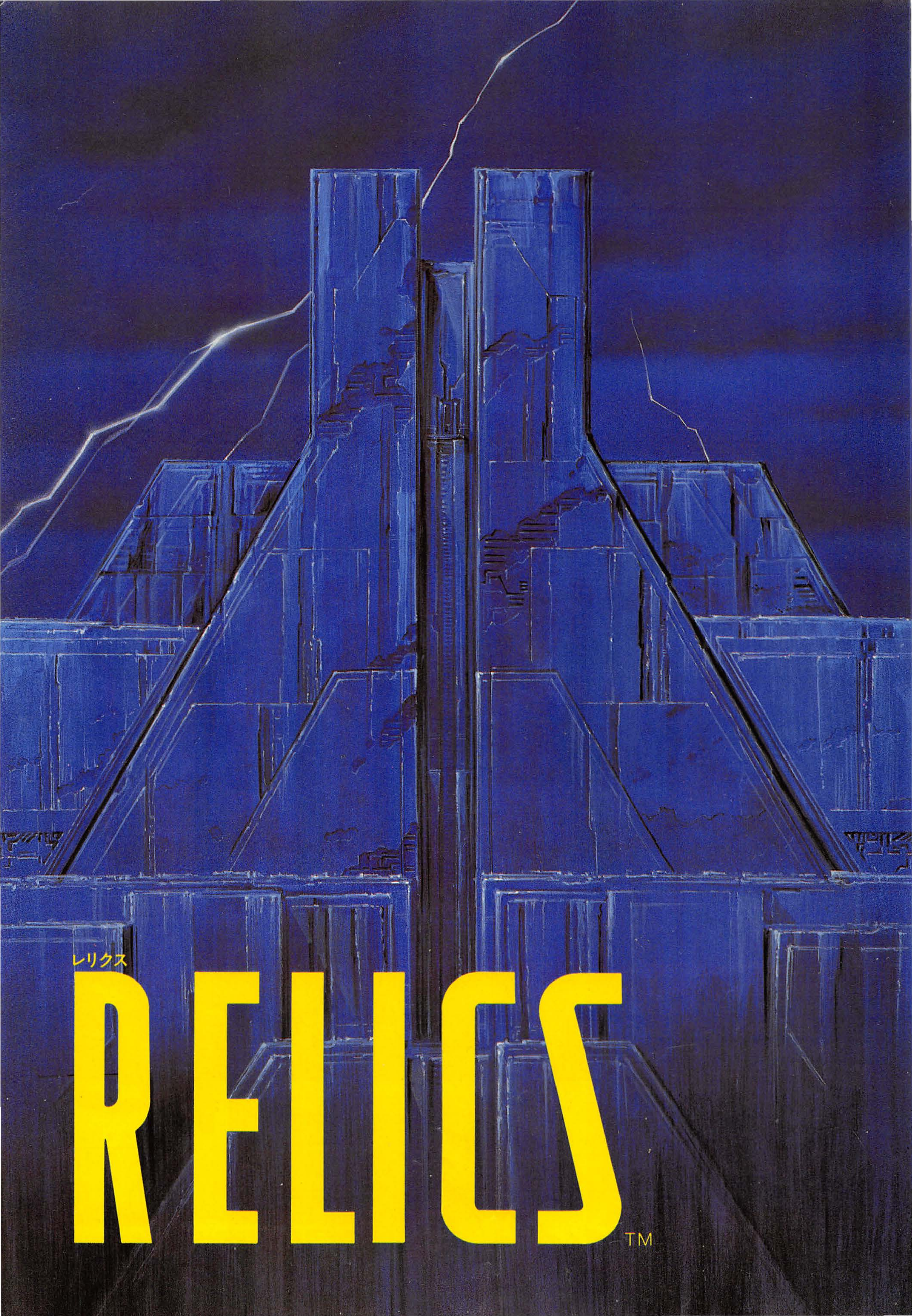
快 感——
麻薬(シャブ)より怖い中毒症状!



森田和郎総監督, シナリオ山口祐平

ソフトウェア開発

RANDOM HOUSE
株式会社
ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3－11
営業所 TEL.0298-42-1307


レリクス
RELICS
TM

98起っ!

深く長いカオス(混沌)の闇から今、孤高のレリクスが起ち上がる。
費やされた苦悶の時は、いかなるための黙示なのか。
開かれた瞳孔は、その奥底に何を映し出すのか。
動き出した鼓動は、誰にも止めることは出来ない。
その情念の赴くまま握れ、炎のジョイスティック。

そして間もなく8ビットからの挑戦!

88が爪を研ぐ。

FMが牙を剝く。

X1 turboとmzが眼を光らせる。

MSXも満を持す。



※レリクスの発売が遅れましたことを深くお詫びいたします。

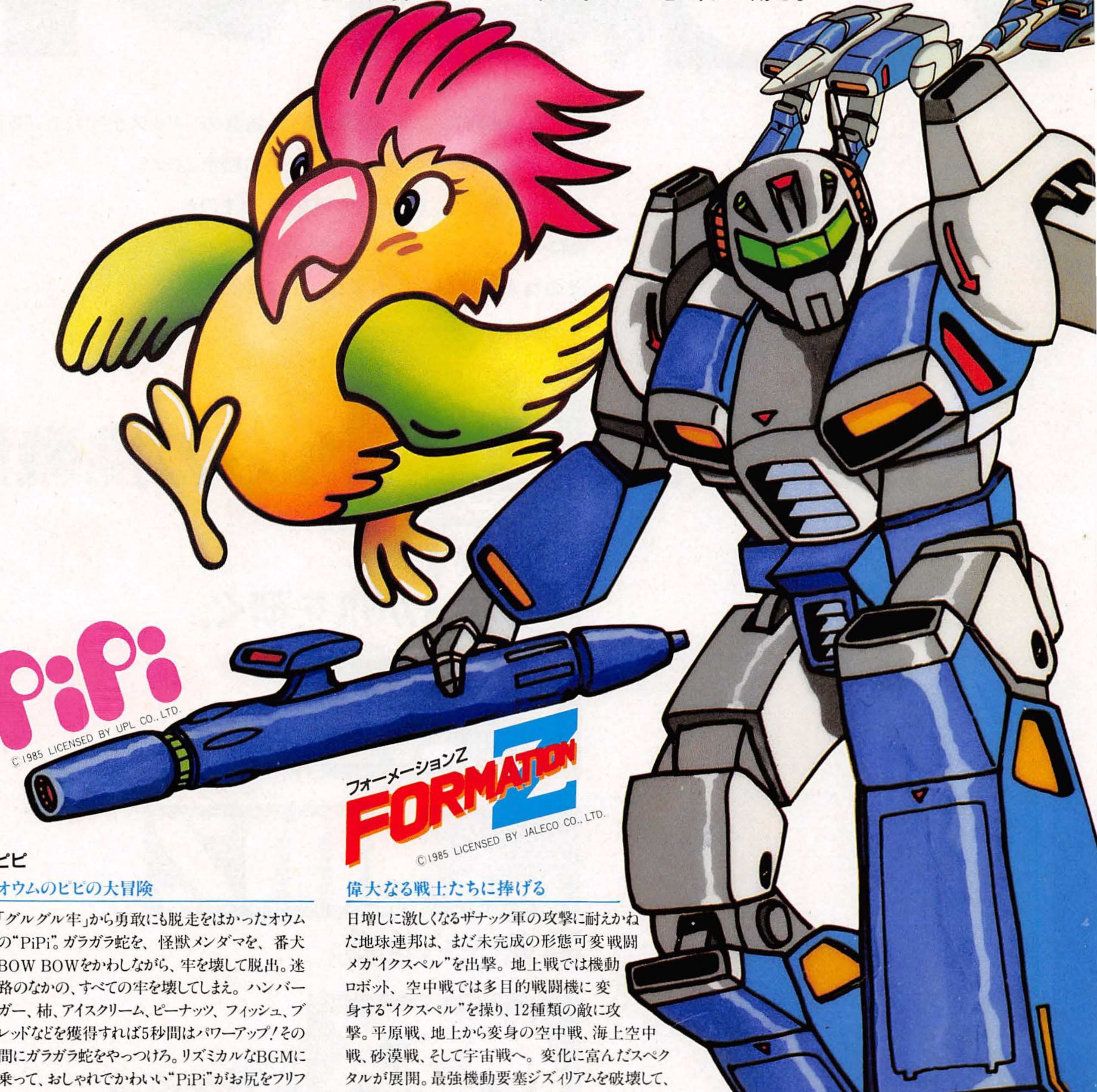
BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL.(03)407-4191
★ユーザー専用ホットライン開設! (03)407-4230

●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込下さい。(送料無料)尚、お急ぎの方は、速達代金300円追加して下さい。

dexter soft

飛び出す勢い！この熱

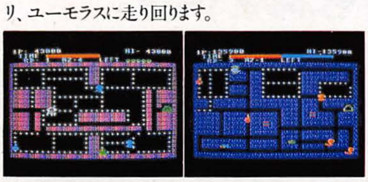
「忍者くん」が手裏剣を投げ、「ピピ」がおおあばれ、そして「フォーメーションZ」が激しい戦いを繰り拡げる。さらにヨーロッパを狼男シンドロームに巻きこんだ「KNIGHT LORE」が加わり、デクスタソフトは、いま興奮度200％！ 面白さはますますビッグ＆ワイド。キャパを越える興奮で、コンピュータのオーバーヒートにご用心。



ピピ

オウムのピピの大冒険

「グルグル牢」から勇敢にも脱走をはかったオウムの"PiPi"。ガラガラ蛇を、怪獣メンダマを、番犬BOW BOWをかわしながら、牢を壊して脱出。迷路のなかの、すべての牢を壊してしまえ。ハンバーガー、柿、アイスクリーム、ピーナッツ、フィッシュ、ブレッドなどを獲得すれば5秒間はパワーアップ！その間にガラガラ蛇をやっつけろ。リズミカルなBGMに乗って、おしゃれでかわいい"PiPi"がお尻をフリフリ、ユーモラスに走り回ります。



★ MSX ROM版¥4,800(16KB) MSXI、IIどちらにも対応します。

偉大なる戦士たちに捧げる

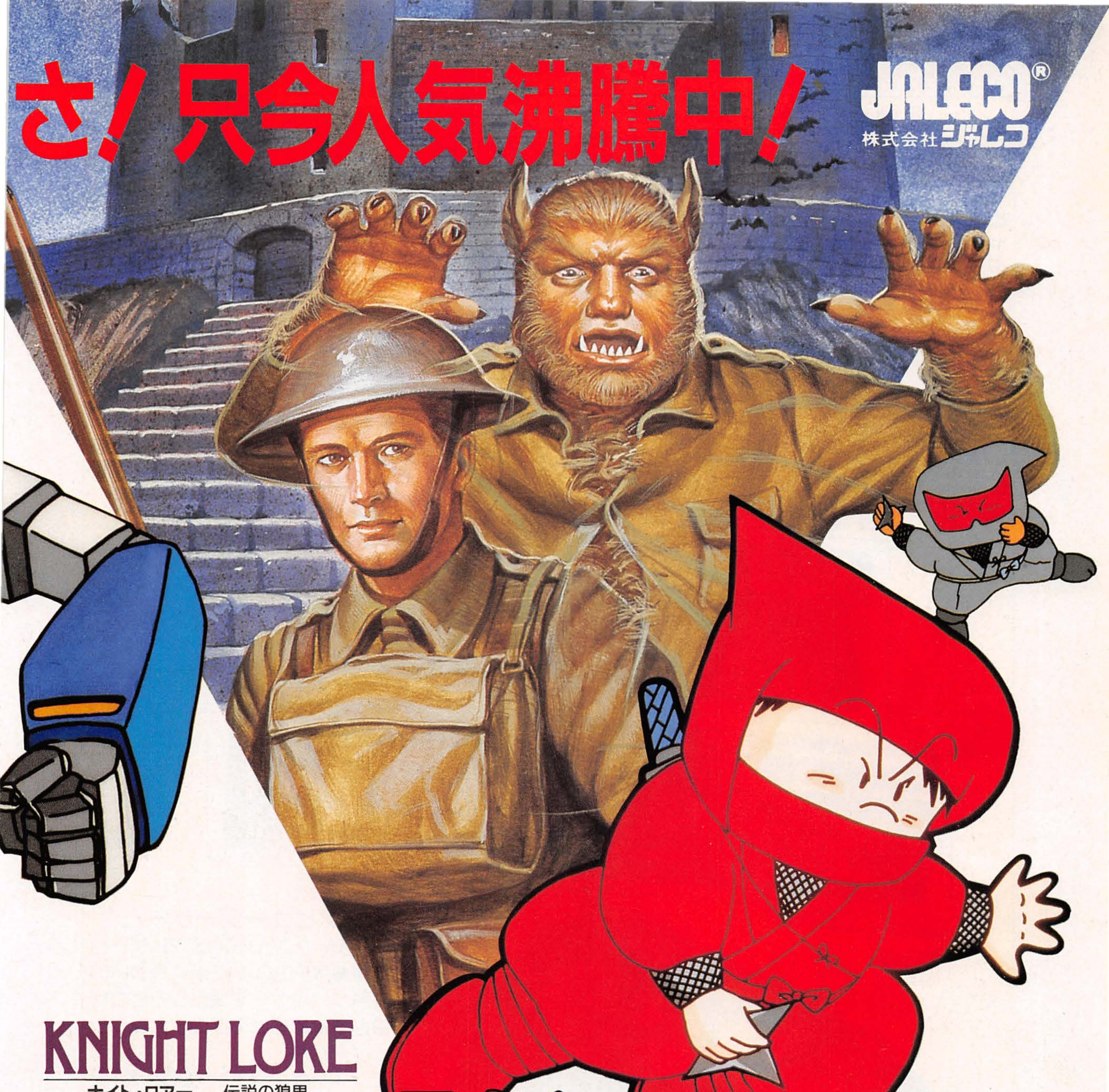
日増しに激しくなるザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦は、まだ未完成の形態可変戦闘メカ"イクスペル"を出撃。地上戦では機動ロボット、空中戦では多目的戦闘機に変身する"イクスペル"を操り、12種類の敵に攻撃。平原戦、地上から変身の空中戦、海上空中戦、砂漠戦、そして宇宙戦へ。変化に富んだスペクタルが展開。最強機動要塞ジズィリアムを破壊して、無事に地球へ帰還できるか！



★ MSX ROM版¥5,700(16KB) MSXI、IIどちらにも対応します。
★CT版　各¥4,500●X-1/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版　各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

さ！只今人気沸騰中！

JALECO®
株式会社ジャレコ



KNIGHT LORE

ナイト・ロアー　伝説の狼男

世界を襲う、狼男の呪い。

イギリスでセンセーションを起こした、怪奇と幻想が繰りなすニュータイプのロールプレイングアドベンチャーゲーム「ナイト・ロアー」が日本上陸！ナイトロアー城内は何が起こるかわからない未知の世界。狼男になってしまう呪いをかけられた兵士は、40日の間に、魔法使いへ14種類の貢ぎものを持っていかなければ、人間にもどることはできない。あせる兵士にゴーストや火の玉が襲いかかる！3D構成の立体的な画面で、キミは兵士になりきれる筈だ。襲いかかる障害やワナは、キミ自身の推理力・記憶力・判断力だけで乗り越えろ！キミも背後に気をつけろ。狼男が部屋にやってくるかも知れない。



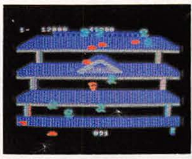
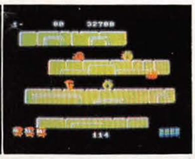

★ MSX ROM版¥5,700(16KB)
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

忍者くん

魔城の冒険

お城を守れ！忍者くん只今参上。

うなる手裏剣、はじける火花、攻める、かわせ、体当り！呪われた城を舞台に、忍者くんが大活躍。様々な武器を使う8種族の強力な敵を相手に、岩場の戦い・お城の戦いと、手に汗握る大熱戦、油断はできない。さらに分身の術を使う親分には気をつけろ。敵とぶつかってもやられるものか、体当りで敵を失神させてから、さぁ得意の手裏剣だ。シーン100までいけば、君はスーパープレーヤーだ。

©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

★ MSX ROM版¥5,700(16KB)
★CT版　各¥4,500●X-1/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版　各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

日本デクスタは、ゲームセンターの興奮をあなたのお部屋へお届けします。より面白いソフトを、より多くの機種対応をめざしてこれからも続々と新製品を発表してゆきますので、ご注目ください。●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛にお申し込みください。

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社
〒101東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F
☎03(255)9761代表

どど〜んと登場!!



● 肉体派コンピューターゲーム!!

出たぞ出たぞチャンピオンプロレススペシャル!! SEGAからの移植版!! ゲームセンターの興奮そのままに動くキャラクター! キャラクターは6人（X1を除くテープ版は2人、MZ-2500のみ4人）の中から選んで必殺技を決めろ!!

©SEGA CHAMPION プロレス Special

画面写真は、PC-8801版です。





画面写真は、X1版です。

● 知能派コンピューターゲーム!!

SEGA アミューズ メントゲームの移植版FLICKY! 青くかわいい親鳥フリッキーを操作してピヨピヨ達を集めるほのぼのファンタジーゲーム!
コンストラクション（8801・X1ディスクのみ）パラメーター機能もついて、たのしさ120%!!



©SEGA FLICKY 〈フリッキー〉

機種		版	価格
PC-8001mkII/SR		CT	¥4,800
PC-8801/mkII/SR		CT	¥4,800
		FD	¥6,800
MZ-2000/2200/2500		CT	¥4,800
SHARPX1/turbo	※	CT	¥4,800
	※	FD	¥6,800
FM-7/NEW7		CT	¥4,800
		FD	¥6,800
MSX（フリッキーのみ）		RC	¥4,400

CT……カセット版
FD……フロッピーディスク版
RC …ROM版
※…X1-Dは使用不可

この商品はセガ・エンタープライゼス社の許諾を受けて開発したものです。

全国有名パソコンショップにて発売中。当社の製品がお手元に届きにくい場合は通信販売にても受け付けます。ご注文は、現金書留にて、お願い致します。（機種明記、送料無料）

マイクロネット Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370


namcot
クーソーしてから、寝てください。
ENERGY
SHIELD
BASE
LOCK ON
PAC-LAND
BurgerTime
©DATAEAST CORP
STAR LUSTER
最新発売
10 パックランド ¥4,500
迷子の妖精と冒険旅行に出かけるパックマン。この国では、不思議なことが当りまえ。行く手をジャマするモンスターをこらしめて、ラン&ジャンプ。
11 バーガータイム ¥4,500
名コック、ピータペッパー登場。コショーをうまく振りかけて、敵の動きを止めろ。皿の上に材料を落とせば、ハンバーガーの完成はもうすぐだ。
12 スターラスター ¥4,900
ビッグバンから宇宙を救え。敵は異次元からの侵略者。最後の標的、暗黒惑星を探し出すのは7つの鍵だ。超リアルな3Dスターアドベンチャーゲーム。
ファミリー コンピュータ™用カセット好評発売中。
01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ 07ドルアーガの塔 08ワープマン 09バトルシティー
©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。
尚 販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。
ファミリー コンピュータ™は、任天堂の商標です。
電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630


マイコンソフト
LOGRAM
BOZA LOGRAM
DOMOGRAM
ZOLBAK
GROBDA
ANDOR GENESIS
SOL
DEROTA
GARU DEROTA
BACURA
BARRA
GARU BARRA
SHEONITE
SPECIAL
MZ-2500ゼビウスお求めの方へ
MZ-2500ゼビウス（ディスクのみ）を購入した方は、ジョイスティック付(8,800円で発売予定）との差額分でジョイスティック単体（XE-1B）を購入することができます。その際パッケージに付いている交換シールを添えて電波新聞社出版販売部もしくは各支局へお申し込み下さい。
Super mz
©株式会社ナムコ

完ぺきなスムーズ・スクロール、オリジナルにあくまでも忠実なキャラクターの色表現、そして、ゲーム性、神秘性をSuper MZで再現しました。

色モードは三つ。デジタルRGB、アナログRGB、パレットボードを使用した特別設定色モードと、お手持ちのハードに合わせて選べます。

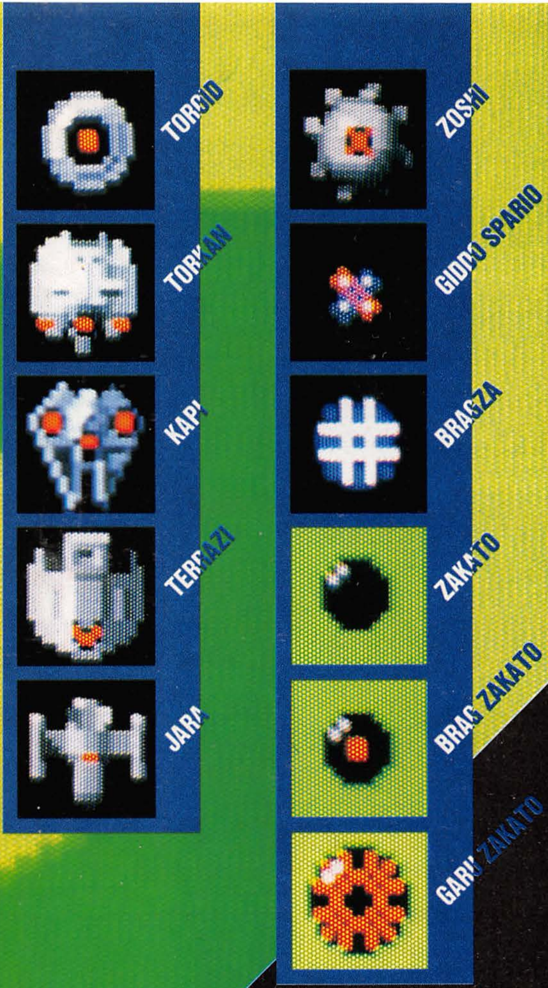
XE-1など、アタリ仕様のジョイスティックも使用可。特別仕様のオリジナル・ジョイスティック付きのソフトも用意いたしました。リアルタイム・ゲームの最高峰XEVIOUSを心ゆくまでお楽しみください。



Super MZ （写真は、特別設定色モードです。）

XEVIOUS ゼビウス

3.5インチディスク版……………定価6,800円
ソフト＋ジョイスティック…………近日発売

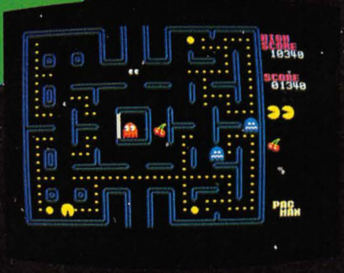




GALAGA for Super MZ

華麗な飛行パターン、美しいBGM、プレイヤーをとりこにしてしまう洗練されつくされたゲーム性。スペース・ゲームの決定版！ ギャラガが早くもSuper MZ対応で登場しました。

3.5インチディスク版………定価6,500円



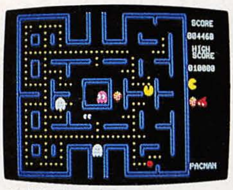
PAC-MAN for Super MZ

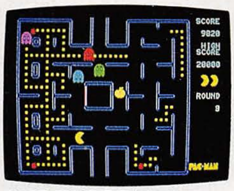
ビデオゲームが産んだ世界のスーパー・キャラクター"パックマン"のSuper MZ版も発売されました。それぞれに性格を持つモンスターの追撃をかわしながら、ドットをパクパクと食べつくすだれにでも楽しめるおなじみのゲームです。

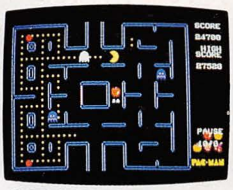
3.5インチディスク版………定価6,500円

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

XEVIOUS


①FM-7パックマン

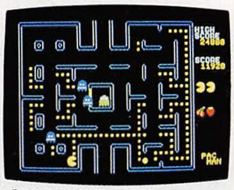

②MZ-700(PCG)パックマン

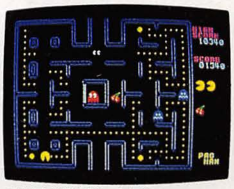

③MZ-1500パックマン

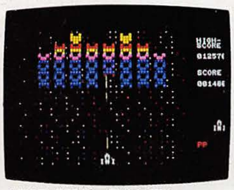

④PC-6001mkIIパックマン


⑤PC-8001mkIIパックマン


⑨X1パックマン

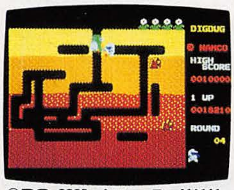

⑩MZ-2200パックマン

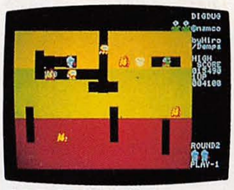

⑪MZ-2500パックマン


⑫MZ-700ギャラクシアン

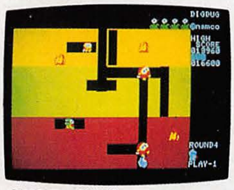

⑬PC-6001mkIIギャラクシアン

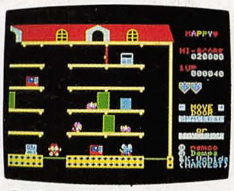

⑲PC-8001ディグダグ


⑳PC-8001mkIISRディグダグ

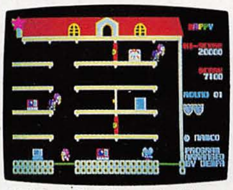

㉑PC-8801ディグダグ

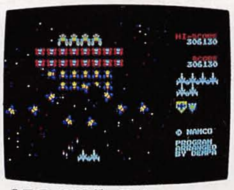

㉒PC-8801mkIISRディグダグ


㉓X1ディグダグ

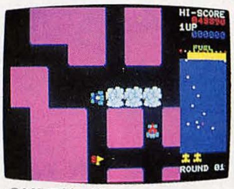

㉙X1マッピー


㉚FM-7マッピー


㉛PC-8001mkIISRマッピー


㉜PC-9801ギャラガ


㉝MZ-1500ギャラガ


㊴X1ラリーX


㊵PC-6001mkIIグロブダー


㊶MZ-1500グロブダー


㊷PC-6001タイニーゼビウス


㊸X1ゼビウス

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。
ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを
パソコンバージョンでお届けします。

遊気



PAC-MAN パックマン

① FM-7テープ……………………定価3,500円
FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
② MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……………定価3,000円
③ MZ-1500 QD……………定価4,300円
④ PC-6001mkII/PC-6601
テープ……………………定価3,000円
⑤ PC-8001mkII テープ……定価3,500円
⑥ PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
⑦ PC-8801/mkII/SR
テープ……………………定価3,500円
⑦ PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……………………定価5,800円
⑧ PC8801mkIISRテープ…定価3,500円
⑧ PC-8801mkIISR
5インチ……………………定価5,800円
⑨ X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
⑨ X1D 3インチ………………定価5,800円
⑨ X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円
⑩ MZ-2000/MZ-2200
テープ……………………定価3,500円
⑪ MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

GALAXIAN ギャラクシアン

⑫ MZ-700/1200 (48K)
テープ……………………定価3,000円
⑬ PC-6001mkII テープ……定価3,000円
⑭ PC-8001mkII テープ……定価3,500円
⑮ PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……………………定価3,500円
⑮ PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……………………定価5,800円
⑯ X1/C/CS/CK
テープ……………………定価3,500円
⑯ X1D 3インチ………………定価5,800円
⑯ X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円
⑰ FM-7 テープ………………定価3,500円
⑰ FM-77 3.5インチ…………定価5,800円

DIG DUG ディグダグ

⑱ MZ-1500 QD……………定価4,300円
⑲ PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ……………………定価3,000円
⑳ PC-8001mkIISR
テープ……………………定価3,800円
㉑ PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
㉑ PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
㉒ PC-8801mkIISR テープ…定価3,800円
㉒ PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
㉓ X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
㉓ X1D 3インチ………………定価5,800円
㉓ X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円
㉔ FM-7 テープ………………定価3,500円
㉔ FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
㉕ FM-77AV 3.5インチ…………近日発売
㉖ PC-6001mkII/SR テープ…定価3,500円
㉖ PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

MAPPY マッピー

㉗ MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……………定価3,000円
㉘ MZ-1500 QD……………定価4,300円
㉙ X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
㉙ X1D 3インチ………………定価5,800円
㉙ X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円

namco オリジナル・ゲーム・シリーズ

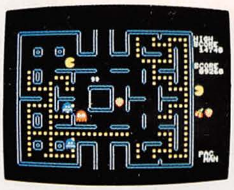
●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

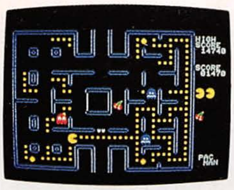
マイコンソフト

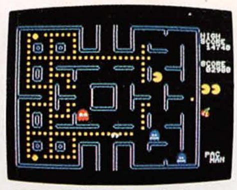
電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号

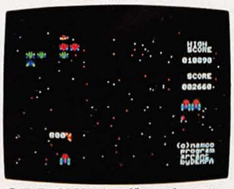
電話(03)445-6111


⑥PC-8001mkIISRパックマン


⑦PC-8801パックマン


⑧PC-8801mkIISRパックマン

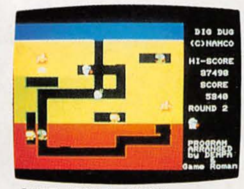
★は新作ソフトです。

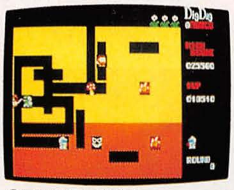

⑭PC-8001mkIIギャラクシアン


⑮PC-8801ギャラクシアン

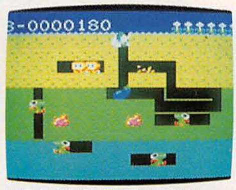

⑯X1ギャラクシアン

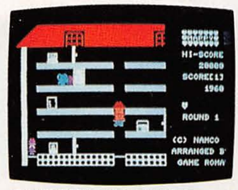

⑰FM-7ギャラクシアン

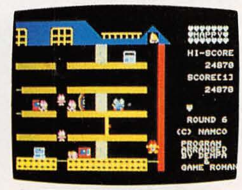

⑱MZ-1500ディグダグ


㉔FM-7ディグダグ


㉕FM-77AVディグダグ


㉖PC-6001mkIIディグダグ


㉗MZ-700(PCG)マッピー


㉘MZ-1500マッピー


㉞FM-7ギャラガ


㉟X1ギャラガ


㊱MZ-2500ギャラガ


㊲FM-7ラリーX


㊳MZ-1500ラリーX


㊹FM-7ゼビウス


㊺PC-8001mkIISRゼビウス


㊻MZ-2500ゼビウス


㊼PC-6001mkIIタイニーゼビウス


㊽MZ-1500ドルアーガの塔

凜凜

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。

PRESENTED by DEMPA


MZ-2500
THE TOWER OF DRUAGAより

㉚FM-7 テープ……………………近日発売
㉚FM-77 3.5インチ………………近日発売
㉛PC-8001mkIISR テープ……近日発売

GALAGA ギャラガ

㉜PC-9801/E/F/m/U
5インチ……………………各定価6,800円
3.5インチ…………………定価6,800円
㉝MZ-1500 QD……………定価4,500円
㉞FM-7 テープ……………定価3,800円
㉞FM-77 3.5インチ………定価6,000円
㉟X1 テープ………………定価3,800円
㉟X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,000円
㊱MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

RALLY-X ラリーX

㊲FM-7/NEW7 テープ……定価3,500円
㊲FM-77 3.5インチ………定価5,800円
㊳MZ-1500 QD……………定価4,300円
㊴X1/C/CS/CK テープ……定価3,800円
㊴X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,000円

GROBDA グロブダー

㊵PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……………………定価3,800円
㊵PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円
㊶MZ-1500 QD……………定価4,500円

TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

㊷PC-6001/mkII/6601/SR
テープ……………………定価3,500円

XEVIOUS ゼビウス

㊸X1/C/CS/CK テープ
ソフト＋ジョイスティック………定価5,900円
㊸X1D 3インチ
ソフト＋ジョイスティック………定価7,500円
㊸X1turbo (200ラインモード) 5インチ
ソフト＋ジョイスティック………定価7,500円
㊹FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト＋ジョイスティック………定価9,300円
㊹FM-77 3.5インチ
ソフト＋ジョイスティック………定価9,300円
㊺PC-8001mkIISR テープ 定価4,300円
㊻MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
(ジョイスティック付は近日発売)

TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

㊼PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……………………定価3,500円
㊼PC-6601/SR
3.5インチ…………………定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔

㊽MZ-1500 QD……………定価4,800円
● MZ-2500 3.5インチ………近日発売

MZ-2500ゼビウスお求めの方へ

MZ-2500ゼビウス(ディスクのみ)を購入した方は、ジョイスティック付(8,800円で発売予定)との差額分でジョイスティック単体(XE-1B)を購入することができます。その際パッケージに付いている交換シールを添えて電波新聞社出版販売部もしくは各支局へお申し込み下さい。

在庫がない場合は取寄せてもらえます。また、通信販売も行なっていますので293ページを参照して下さい。

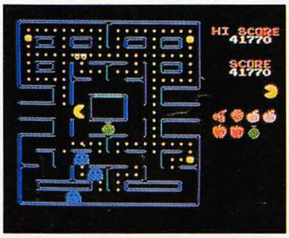
マイコンソフト



熱狂の全18ホール!!

スライス、フック、バックスピンも思いのまま。

MINI GOLFを買うと成績



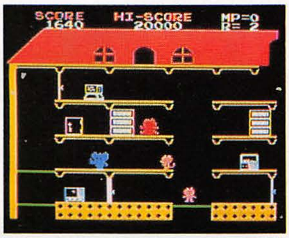
パックマン

namcot



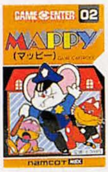
迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

MSX 定価4,500円



マッピー

namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円



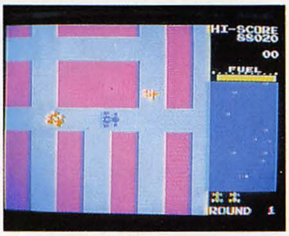
キング&バルーン

namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX

namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MSX 定価4,500円



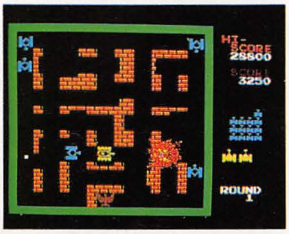
ボスコニアン

namcot



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン

namcot

不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445









MINI GOLF

全国のパソコンゴルファーの皆さん、ナムコットのMSXソフト「MINI GOLF」でもうラウンドされましたか？　これを知らないではパソコンゴルファーじゃないよ。ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。

コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木風など、本物のゴルフプレイそのままの設定がしてあります。

■ミニゴルフ三つの特長

1. 操作がわかりやすく、手順は常にコメントとして画面に表示されます。
2. グリーンの芝目が複雑に構成され、より本物に忠実なパッティング感覚を生みます。
3. クラブや打球の方向の基準はコンピュータが、指示してくれます。

MINI GOLF namcot ミニゴルフ
MSX用ROMカートリッジ　定価4,500円
使用上のお願い：お父さん！パソコンの独占はおやめください。

MSX・キャラクタグッズ当選者発表

特別賞（オリジナル・トレーナー）

新潟市　羽賀　里美　　長崎市　西河　省三
西蒲原郡　大野　和明　　十日町市　白井　五郎
中郡　須藤　光洋　　松本市　酒井　美幸
松本市　保高　恵美子　　海部郡　藤田　冬馬
鹿児島市　石塚　淳一郎　　岡谷市　八幡　聡
他 90名

ナムコ賞（Tシャツ）

福岡市　財津　隆一　　佐久市　小池　幸徳
横浜市　高田　浩二　　鹿児島市　甲斐　博
高槻市　白井　一三　　恵那郡　門野　稔
志太郡　服部　あけ美　　平塚市　成田　正樹
熊本市　関本　タカ子　　千葉市　小川　純一
他 90名

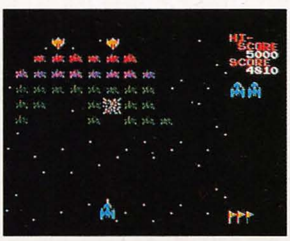
ナムコ賞（ポーチ&タオル）

秋田市　大野　亨　　青梅市　木崎　尋彰
小田原市　竹内　伸一　　尾西市　江崎　正明
静岡市　仁科　哲生　　石川郡　本田　隆浩
川崎市　桜井　新治　　目梨郡　小林　賢明
明石市　繁田　卓二　　直方市　川波　裕
他 90名

残念賞（ペーパーバック）

福岡市　葉山　仁　　太田市　久保田圭一郎
鹿児島市　川上　弘幸　　福岡市　萩原　俊也
海部郡　箱田　啓三　　文京区　青谷　唯司
大津市　西山　浩　　練馬区　伊藤　文子
平塚市　仲田　通昭　　志太郡　服部　直人
他 290名

が上がります?!

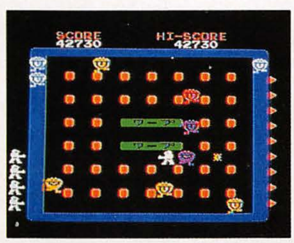


ギャラクシアン
namcot



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX　定価4,500円

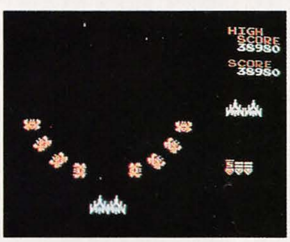


ワープ&ワープ
namcot



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつける。

MSX　定価4,500円



ギャラガ
namcot



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

MSX　定価4,500円

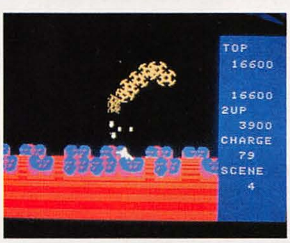


ディグダグ
namcot



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX　定価4,500円



エクセリオン

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

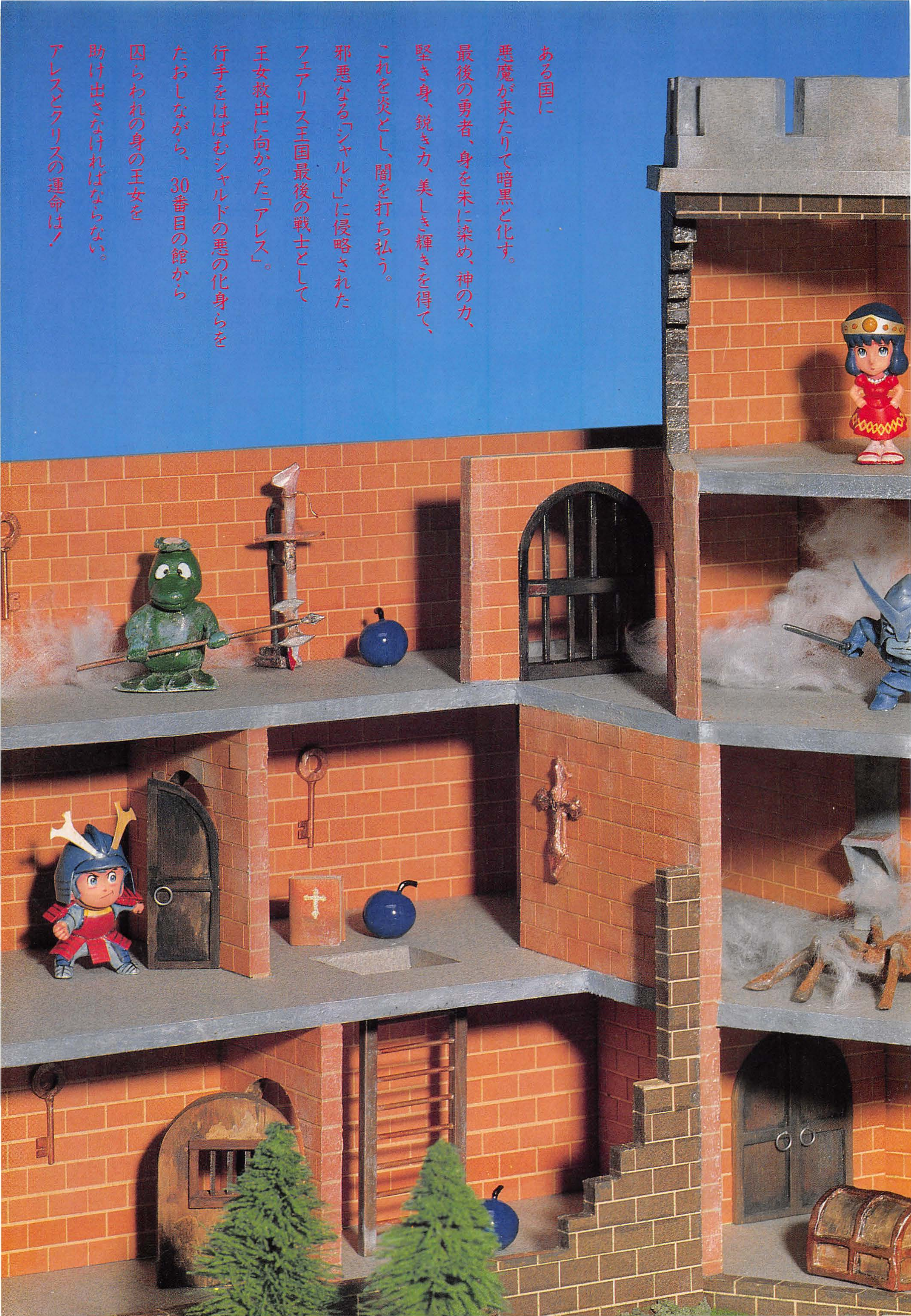
BYジャレコ　MSX　定価4,500円

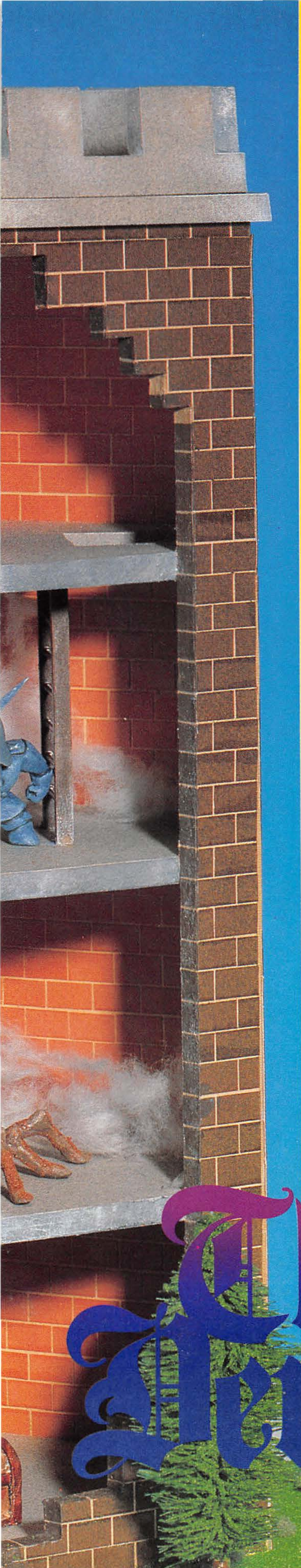
売り切れ続出!! ナムコットゲームシリーズをお求めの際一部の商品が品薄もしくは売り切れでひじょうにご迷惑をおかけしております。近日中に次期商品が入荷いたしますのでご了承下さい。

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

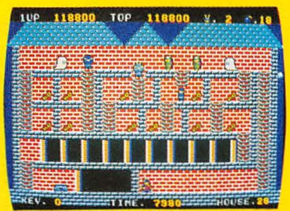
ある国に
悪魔が来たりて暗黒と化す。
最後の勇者、身を朱に染め、神の力、
堅き身、鋭き力、美しき輝きを得て、
これを炎とし、闇を打ち払う。
邪悪なる「シャルド」に侵略された
フェアリス王国最後の戦士として
王女救出に向かった「アレス」。
行手をはばむシャルドの悪の化身らを
たおしながら、30番目の館から
囚われの身の王女を
助け出さなければならない。
アレスとクリスの運命は！





不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



MZ-1500



X-1シリーズ

新発売



PC-8801mkIISR



デーモン・クリスタルはリアルタイムなゲーム進行とアドベンチャー的な展開、さらにさまざまな宝物によりプレーヤーが成長してゆくロールプレイング的要素も加わったマルチゲームです。

あなたは「アレス」。悪魔「シャルド」に囚らわれたクリス王女を助け出さなければなりません。クリス王女はシャルドの支配地「モンスター・タウン」の30番目の館に閉じこめられています。アレスの唯一の武器は「ファイヤー・ボール」。行手をはばむ「タランチュラ」(毒グモ)、「ウォリア」(サムライ)、「ゴースト」(オバケ)、「カッパー」(カッパ)などの恐しいモンスターを倒しながら30番目の館にたどりつかなければなりません。

各館(面)には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋のドアを開ける小さなカギが落ちています。この部屋の中には小さなカギやファイヤー・ボール、つぎの面に進むための出口を開ける大きなカギなどが隠されています。

また、ある面には宝も隠されており、これを取ることによってアレスはどんどん強くなり、最初は倒せなかった敵も倒せるようになっていきます。

チャレンジすればするほどナゾが深まる「デーモン・クリスタル」を心ゆくまでお楽しみください。

X1シリーズ(テープ版)……………4,000円
X1turbo/Fモデル20(5″FD版)‥6,200円
MZ-1500(QD)……………4,500円

PC-8801/mkII/mkIISR……………5″ディスク版 定価6,200円
……………テープ版 定価4,000円
PC-8001mkIISR専用版……………テープ版 定価4,000円

※DEMPAマイコン・ソフト開発室では、実力派移植プログラマー、ゲーム・デザイナーを募集しています。我こそは!と思われる方は☎03-445-6111(大代表)までご連絡ください。

MOVING ADVENTURE
The Demon Crystal
デーモン・クリスタル



◀消ゴム
（2個も入っている）

◀鉛筆
- ギル
- カイ
- ハイパーナイト
- ミラーナイト
- レッドナイト
- ブラックナイト
- ブルーナイト
- リザードマン
- メイジ
- ドルイド
- ソーサラー
- ウイザード

ドルアーガの塔トレーナー

●グレー●アイボリー●シャーベットグリーン●ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,500円







ドルアーガの塔ペーパーバッグ
標準価格150円



マッピーペーパーバック
標準価格150円

マッピートレーナー

●イエロー●アイボリー●ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円



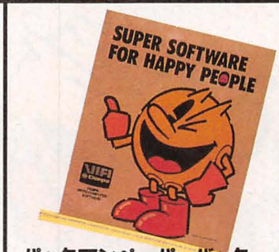




ドルアーガの塔Tシャツ[A]
サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔Tシャツ[B]
サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



パックマンペーパーバック
標準価格150円



マッピーポーチ＆タオル
標準価格1,800円



パックマンポーチ＆タオル
標準価格1,800円



マッピーTシャツ
サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



ゼビウス カンペンケース
標準価格500円（送料240円）



パックマン カンペンケース
標準価格350円（送料240円）

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

295ページの通信販売の申し込み方をよく読んで申し込んで下さい。

ナムコグッズ取扱店募集中

ペンタンでは大人気のナムコグッズ等の取扱店を募集しています。お問合わせは電波新聞社本社及び各支局にお願いいたします。

プΣ（名古屋市）☎052-251-8334●J＆P栄店（名古屋市）☎052-261-9201●ユニー新城店1F（新城市）☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線（大垣市）☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム（鈴鹿市）☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店（大阪市）☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば（大阪市）☎06-643-3217●マイコンショップCSK（大阪市）☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店（大阪市）☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド（大阪市）☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド（大阪市）☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店（藤井寺市）☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店（東大阪市）☎06-783-6545●（有）天勝コンピューター（東大阪市）☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店（奈良市）☎0742-26-2003〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店（姫路市）☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店（姫路市）☎0792-94-5363●せいでん明石本店（明石市）☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店（和歌山市）☎0734-32-5121〔広島県〕●シナプス1（広島市）☎082-245-8833〔島根県〕●石見電業社（益田市）☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン（新南陽市）☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機（高松市）☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会（徳島市）☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス（松山市）☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ（中村市）☎08803-4-2184〔福岡県〕●（株）デオニー（北九州市）☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条（太宰府市）☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1（唐津市）☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂（長崎市）☎0958-28-0140〔大分県〕●（株）トキハマイコンコーナー（大分市）☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館（鹿児島市）☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋（川内市）☎0996-20-5335〔埼玉県〕●長崎屋北鴻巣店ドリーマー（鴻巣市）☎0485-96-6218

第3刷好評発売中!! 掲載ゲーム全30タイトル　写真点数2500以上／カラーページ3

ALL ABOUT na

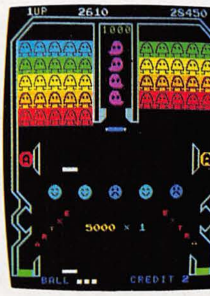
ナムコゲームのすべて



第1章：ナムコゲームのみりょくをさぐる
★ボムビー★キューティキュー

第2章：パックマンとその仲間たち
★パックマン★スーパーパックマン★パック＆パル

第3章：ナムコ スペース・ゲーム大研究
★ギャラクシアン★ボスコニアン★ギャラガ★ギャプラス



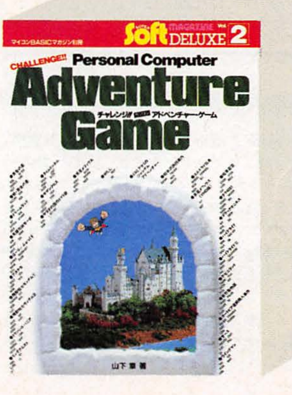
第4章：ナムコ キャラクター・ゲーム研究
★ラリーX★ニューラリーX★タンクバタリアン★キング＆バルーン★ワープ＆ワープ★ディグダグ★マッピー★グロブダー★ディグダグII

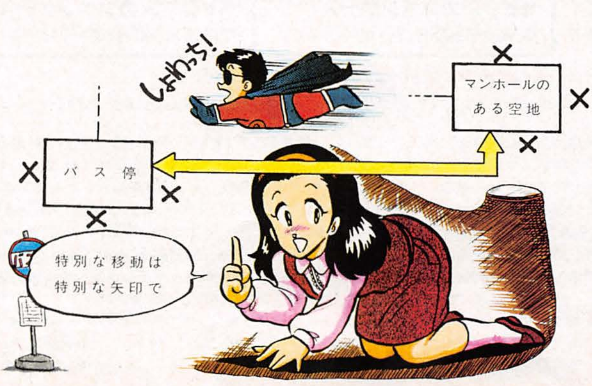
第5章：ナムコ ニュータイプ・ゲーム研究
★ポールポジション★ポールポジションII★ゼビウス★フォゾン★リブルラブル★ドルアーガの塔★パックランド★ドラゴンバスター★メトロクロス

ご愛読ありがとう！貴重な意見もありがとう！

★おもしろくてためになる。相模原市・西村竜一君★わからなかったゲームが理解できた。千葉市・大久保　淳君★カラーが多く読みやすい。名古屋市・内海公彦君★ナムコ　ミュージック全集が気にいった。南埼玉郡・浜野幸一君★ナムコグッズのカタログがいい。鳥羽市・小原教和君★キャラクター・パターン！これは資料になります。京都市・小早川辰久君★これを読んでナムコゲームに目ざめてしまった。草加市・牧野　茂君★すごくいい。特にスーパーテクが気にいった。矢板市・福田泰久君★少し不満もあるが，よくこれだけまとめたと思う。調布市・中村武郎君★ＯＦコーナーがあればもっとよかった。愛知郡・小川明生君★永久保存して思い出に残そうと思う。千葉市・高橋圭太郎君★実にいいと思う。神戸市・藤原一司君★多少価格が高いのが……でも，よく書けたなあと感心させられてしまった。倉敷市・和田悠孝君★たいへんすばらしい！音楽のプログラム送ります。待っててね！亀山市・西川信一君★ドット絵など，パソコンのオリジナル・ソフト制作の参考になる！鹿児島市・河野　崇君★なつかしいゲームも載っていたのでびっくりしました。網走市・成ヶ沢真樹君★本当にゲームのおくの奥までわかった。品川区・林　光一君★ゲームテクをさっそく実行したらうまくいったので感謝している。府中市・笹村崇雄君★ゲームセンターに行ってはいけないが，この本があればすべてわかる！相模原市・春原

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol.2 チャレンジ パソコン アドベンチャ





▶アステカでこまっているＡIIＺ君，魚住君，吉村君，伊地知君，斉藤君，赤枝君▶軽井沢携誘案内でなやむ中尾君，稲田君，青木君，石田君▶はーりぃふぉっくすでつまずいている穴倉君，山田君，ま

み〜んなめんどう見ます！—

大好評

※初版は完売いたしました。第2刷発行中ですが

ページ 総ページ数440ページ 記録やぶりのスーパーBOOK登場!!

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 1

amco

第6章：パソコンで楽しめるナムコゲーム

★ファミリーコンピュータ＝9種★FM-7/77＝7種★MSX＝11種★MZ-700/1500＝7種★MZ-2000シリーズ＝3種★PC-6001シリーズ＝7種★PC-8001シリーズ＝5種★PC-8801シリーズ＝4種★PC-9801シリーズ＝2種★X1シリーズ＝7種

第7章：ナムコ グッズ総カタログ

★入手可能なナムコ グッズを全紹介

第8章：ナムコ ゲーム・ミュージック全集

ジービー〜メトロクロスまで，全ミュージック＆サウンド・データを楽譜で掲載！

第9章：ナムコ キャラクター・データ集

すべてのキャラクターのドット・データを掲載！

定価2,500円　書店で入手できない場合は、ご予約ください。
初版、第2刷は完売いたしました。



哲治君★思ったより中味が濃かった。天塩郡・佐藤　匠君★たいへん良いと思います。とくにＢＧＭ集，キャラクター図かんがよかった。大竹市・山中博文君★good／盛岡市・北沢大助君★ＢＧＭとキャラ表はとにかくすごい／えらい／宇都宮市・田川充矩君★サウンドをＰ６やＦＭやＭＳＸのプログラムにして載せてほしかった。鳩ヶ谷市・吉田雅之君★いつかnamcoについて本がでると思っていたが，迫力満点！／岡崎市・山田孝一君★とてもよい／オリジナル・ゲーム作りに役立つ。岡山市・山本真史君★バラデューク以降のスーパーソフトマガジンデラックスの発刊を待ってます。藤枝市・水島　裕君★うれしくて涙がでてしまった。ＢＧＭのソノシートが付いていればなあ。上福岡市・若林伸明君

ー・ゲーム

っちゃん，ヤジ君，五十嵐君▶サーガが解けない本江君▶ドリームランドで助けを求めている宮崎君，小池君，カッポン君，大野君▶デゼニでツマッている坂井君，新城君，駒田君…………etc.



定価2,000円

発売中

書店にない場合は予約してください。

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン



特集 FEATURE ARTICLE

最新パソコンハード・ソフト情報

PC-8801からPC-8801mkII MR/FRまで
PC-88シリーズの人気の秘密を探る

総,天,然,ショック4096色。パソコンAudio/Visualに!
FM-77AVのすべて

やって来たパソコン大記憶容量時代

数学解答言語



最新情報ネットワーク INFORMATION NETWORK

ユーザーとメーカーの対話コーナー
MICOM HOTLINE

地球がまる見え!
パソコンを使った衛星放送受信システム

ビジネスコーナー BUSINESS CORNER

パーソナル漢字住所録を作る
新オリジナルソフトのすすめ

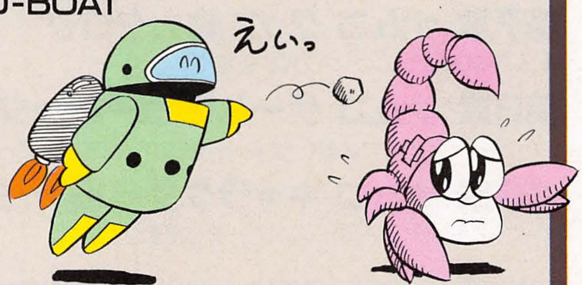
掟破りのC言語入門

ホビーコーナー HOBBY CORNER

マイコン特選ゲーム&テクニック

Tabeta Time コミュニケーション シェイクダウン号
必殺ゲーム紹介「ミスタードゥ/ワイルドライド」「JOY JOY SPECIAL」
がんばれタベタくん/乱調パソコン用語辞典/タベタルーム

U967-Cシミュレーション・X1シリーズ移植版登場
U-BOAT



近未来的SFケンカゴマ
バトリングS-1

ガラサ,ガ・オークの逆襲!!
REFLECTOR

コワイ先生も何のその。彼女をつれて,いざ脱出
エスケープ大作戦

MSXラインキャラクタエディタによる
キミも3D迷路ゲームに挑戦PartII

ゲーム作りの疑問100%クリア!
ゲームメイキングQ&A

グラフィックゲーム作りのための
Z80マシン語講座

テクニカルコーナー TECHNICAL CORNER

C言語によるエスケープシーケンスの利用

らくらくパソコン通信 X1turbo/II用
turboターミナル

S1パターン転送機能を活用
超高速キャラクタ表示「GM」

入門コーナー BEGINNERS

コンピュータミュージックの世界
パソコン競馬セミナー
ソフトハウス訪問



●毎月18日発売
●定価530円

すぐ使える実用プログラム満載!!

2月号/大好評発売中

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03(445)6111

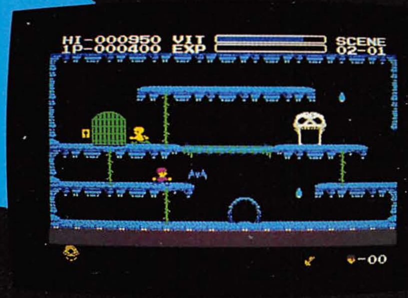
MSX

グーニーズ体験ははやい方がいい。



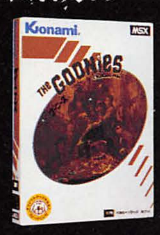
好評発売中

話題の映画がゲームになった。



グーニーズ

海賊たちと悪党フラッテリー一家に捕えられた7人のグーニーズを救い出す。映画の面白さが、そのままTVゲームに。慎重に、大胆に、本格的なアドベンチャーゲームだ。
さあー、Let's Go!!



￥4,800



ファミ・コン用のゲームソフトもあります。　￥4,900

この迫力さすがコナミ・スポーツの実力。　好評発売中　￥4,800



コナミのサッカー



思わず走り出したくなるキックスタジアムの鮮やかなグリーン。パス、ドリブル、そしてシュート。自慢のファインプレイを思う存分に発揮できる待望のサッカーが誕生だ。スタジアムの歓声が熱い。

断然のオモシロサもう使うしかない。　好評発売中　￥4,800



ゲームを10倍たのしむカートリッジ



コナミのMSXソフトと同時に使うと、ゲームの中断やコマおくり、ポーズ機能など、10パターンの操作が可能になる「ゲームを10倍たのしむカートリッジ」。ゲームフリーク必携です。●スロー動作●ランキング表示●TV調整パターン表示●プレーヤー数変更●ステージ数設定●ハイスコアのセーブ●コマおくり機能●ゲーム中断機能●ポーズ機能●画面ライブラリー

※このカートリッジは、コナミのゲーム専用です。※2スロット仕様のMSXパソコンでお楽しみください。※1スロットのMSXの時は、スロット拡張ユニットをご使用ください。

エンドレス キャンペーン'86

**コスロットゲームで
オリジナルグッズを
もらおう!!**



いま、コナミの新製品(1月以降発売)を買うと、その場で当るスピードくじ<コスロットゲーム>がついてきます。ラッキーKIDが出れば大当り。もれなく、素敵なオリジナルグッズをプレゼントします。もし、リンゴがでてもガッカリすることはありません。集めたリンゴの数にあわせて希望のグッズがもらえるダブルチャンス。詳しくは<コスロットゲーム>の裏面を見てください。

★通信販売ができます。
●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。(送料サービス)
●銀行振込での御注文
<振込先>コナミ株式会社・協和銀行市ヶ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

Konami® SOFTWARE

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル

● ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
● この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
● 新製品情報は　TEL.03-262-9110

ガントレット

VIDEO GAME

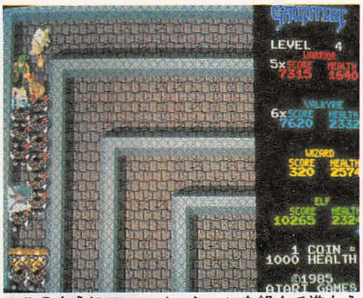
by アタリ/ナムコ
©アタリ©㈱ナムコ
written by FUL

君の前に立ちはだかる悪魔の城。君は，仲間とともに，邪悪な怪物をこの世から消し去らねばならない。冒険の旅は，今ここにはじまろうとしている。



HOW TO PLAY

アタリ／ナムコのニューゲーム「ガントレット」は，4人同時にプレイできるロールプレイング・タイプのゲームです。もちろん，1～3人でもOK。途中参加や継続プレイで，気ままに楽しむこともできます。



▲このようにフォーメーションを組んで進もう。敵はかくれ家からわいてでてくるので，それをつぶさないとダメ

ゲーム機には，レバーとファイヤー・ボタン，マジック（魔法）・ボタンが4人分用意されています。ファイヤー・ボタンで各自の武器を投げ，マジック・ボタンで怪物にダメージを与えることができます。

この4種類の味方キャラクターは，それぞれちがう性格を持っています。それぞれに合った戦いかたを考えなくてはいけません。

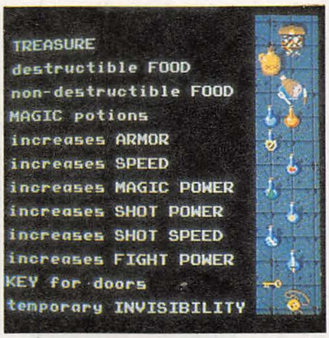
フロアには，いろいろなアイテムがおいてあります。これらのアイテムをひろって，キャラクターの力をつけていきましょう。また，カギをひろうと，ブルーのとびらを開いて先に進むことができます。

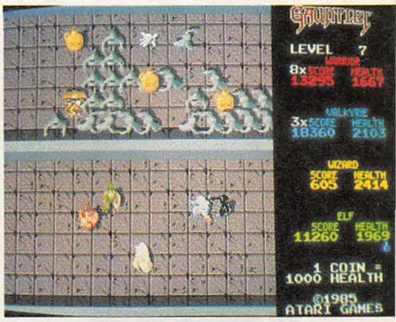
1人1人にHEALTH（生命力）が決められています。HEALTHが少なくなったら要注意。コインを追加してゲームを続行することもできます。

アイテムをひろってパワーアップ

トレジャー（宝）……ボーナス100点
フード（食物）……プレイヤーのHEALTHが100増える（敵やプレイヤーのショットでこわれるものもある）
マジックポーション……マジック・パワーが1回使える
アーマー……敵からのダメージを減らす
スピードアップ……この薬を取るとスピードアップする
エキストラマジック……謎につつまれている
ショットパワー……この薬を取るとパワーアップする
ショットスピード……この薬を取るとショット・スピードがあがる
ファイトパワー……この薬は，接近戦に強くなる。
インビジビリィティ……このネックレスをつけると一時的に透明になって，敵が自分を確認することができない

▼フロアにはアイテムがいっぱいだ!!

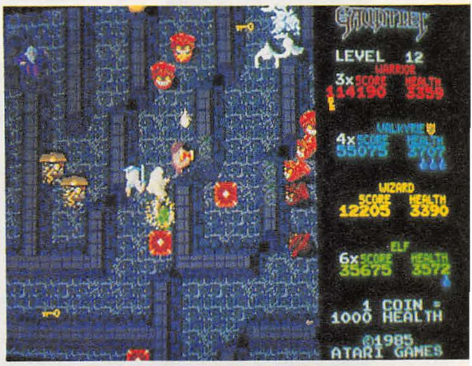




▲気をつけろ，強敵のデスが現れた！ウヨウヨしているのはゴーストだ

●4種類の味方キャラクターの特徴

	WARRIOR（戦士）	VALKYRIE（女騎士）	WIZARD（魔術師）	ELF（妖精）
スピード	遅い	中ぐらい	遅い	速い
防ぎよう力	20%ダメージを防ぐ（体がきたえられているため）	シールド（盾）を持っていて30%ダメージを防ぐ	ナシ ダメージをまともにくらう	皮のよろい 10%ダメージを防ぐ
ショットパワー	非常にすぐれている	弱い	強い	弱い
ショットスピード	遅い	中ぐらい	速い	速い
接近戦	非常にすぐれている。オノを投げる	強い 剣を投げる	弱い	中ぐらい
マジックパワー	弱い	中ぐらい	非常にすぐれていて画面上の敵すべてを消し去る	かなり強い



▲四角いワープ装置のそばにいけばワープもできる。ほとんど顔だけのデーモンはファイヤーボールを投げる敵だ

VIDEO GAME



by タイトー　Written by EXCHANGER

自（みずか）らを「神」と名のる宇宙生命体が「新しい世界を創造する」ために，地球や他の「太陽系惑星」を破壊しようとしている!! 刻々とせまってくるすい星に，君は立ちむかわなければならない——。

HOW TO PLAY

タイトーのニューゲームは，その名も今話題の「ハレーすい星」。プレイヤーはマイシップに乗り，エリア１ではすい星と惑星の中間にある基地を破壊し，エリア２ではすい星の表面を破壊してすい星内部へと突入していきます。そして，エリア３では中枢部のコンピュータを破壊して，惑星を救うのです。

全部で30エリアあり，10個の惑星を救わなくてはいけません。

持機がやられると，もちろんアウトですが，上から飛んでくる敵機を逃がしてしまうと，１機につき１％のダメージが加わります。これが100％になると，ゲーム・オーバーになってしまいます。また，ダメージの％が低ければ低いほど，ボーナス点が入ります。



◀君の守るべき惑星。矢印の順に地球→金星→水星→太陽→冥王星→海王星→天王星→土星→木星→火星



◀あまり逃げまわっているとダメージが増える。100％に達すると母星が爆発してしまうぞ

マイシップのパワーアップ

プレイヤーのマイシップは，最初の状態では弱いので，ときどき流れてくるいん石を撃って（すい星内部では四角い格納庫），中のパワーアップ・パーツを取らなくてはなりません。

Super Laser （スーパー・レーザー）
中央のレーザーが大きくなる（５段階アップ）



Double Beam （ダブルビーム）
レーザーの左右に，１本ずつビームがでるようになる（５段階アップ）



Super Ball （スーパー・ボール）
マイシップからななめ右とななめ左にまるい球がでる　（５段階アップ）

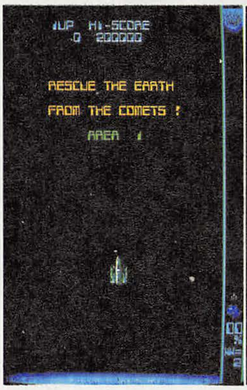


Power Speed （パワー・スピード）
マイシップのスピードがアップする（５段階アップ）

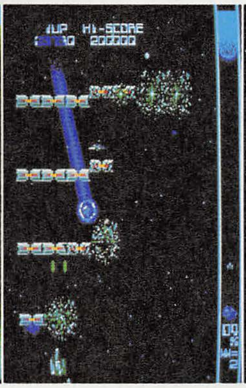


Ⓢマーク…マイシップの兵器が，全部最高にパワーアップされる





▲地球を救うため，さあ出発だ



▲敵に立ちむかうにはパワーアップが必要



▲要塞が現われた！



▲すい星が見えてきた。攻撃の手を休めるな



▲やった！　いよいよ内部に突入だ

Ⓑマーク…バリアがマイシップ上部につく。ある程度弾に当たったりして，ダメージを受けると消える



Ⓟマーク…画面上にいる敵を，すべて消滅させる



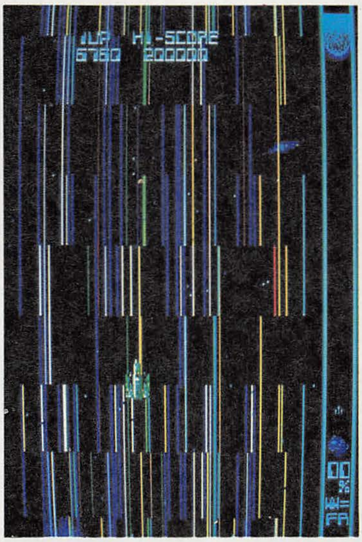
Ⓖマーク…味方機が６機つく



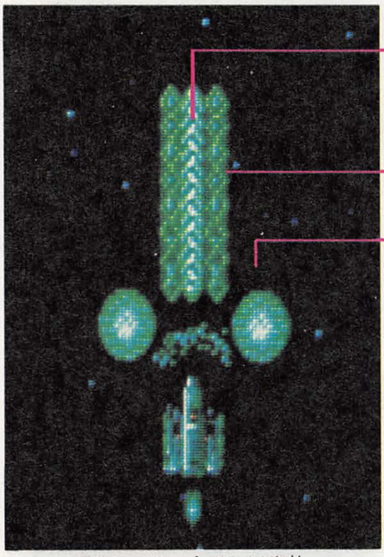
味方機……これは，マイシップの左右のうしろについて，少し弾を撃ちます。また，味方機をつけて発射ボタンでないほうのボタンを押すと，味方機が自爆して画面上の敵や弾を消してくれます。



ワープ…宇宙空間では，マイシップがワープできます。うまくすい星に近づくこともあるし，遠ざかってしまうこともあります。

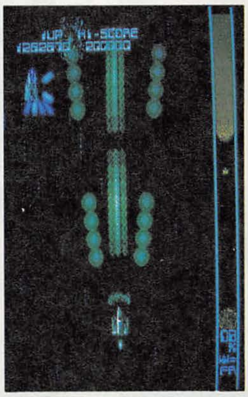


▲ワープ!! 先へ進めるかどうかは宇宙の神だけが知るところ？



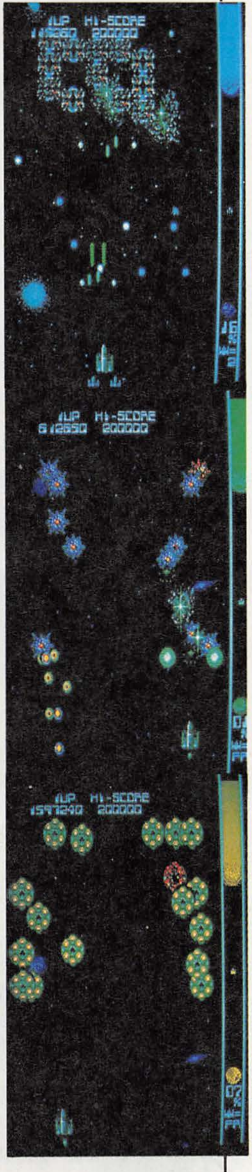
▲最強のマイシップ。ほとんど無敵

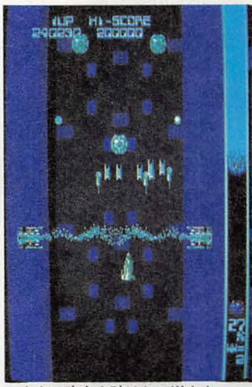
※これらすべてのパワーアップは，一度やられるとすべてなくなってしまいます。最高にパワーアップしたときの破壊力は絶大なもので，そう快感を味わうことができますよ。



▲見て，見て！ 気分はもうスターファイター

▼さまざまな敵が君の行く手をはばんでくるぞ

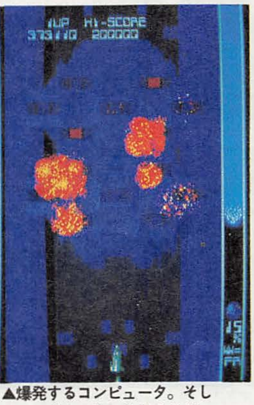




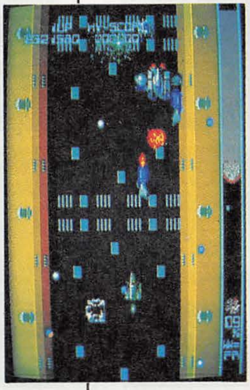
▲左右の砲台を破壊して道をきりひらけ



▲中枢コンピュータに到着した。赤く点滅する部分を攻撃せよ



▲爆発するコンピュータ。そして，つぎなる旅のはじまりだ



◀ミサイルを撃ってくるロボットだ！

VIDEO GAME



ロードランナーIII（魔神の復活）

by アイレム

written by FUL



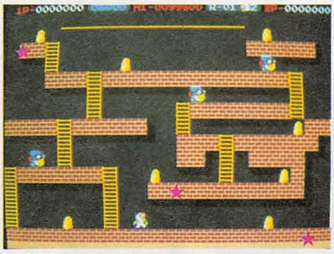
これがロードランナーIII 全30面だ！

1～30面の初期画面をご紹介しましょう。★印は，隠れキャラクターの位置です。まずこの写真をじっくり見て，戦略をたててください。各面ごとの2万点ボーナス取得のための攻略法は，本誌256ページから掲載されています。ロードランナーIIIについての，君のレポートをお待ちしています。

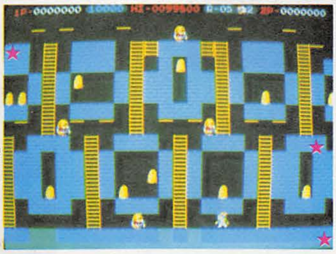
9面



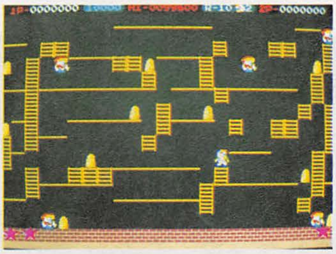
1面



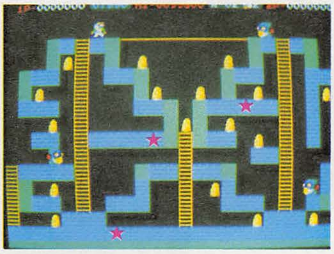
5面



10面



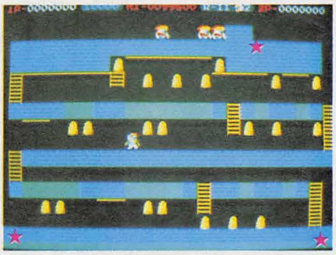
2面



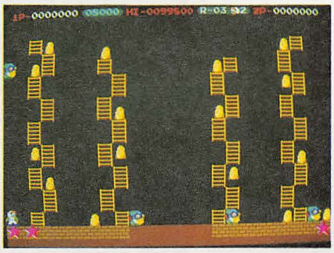
6面



11面



3面



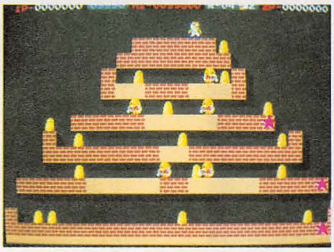
7面



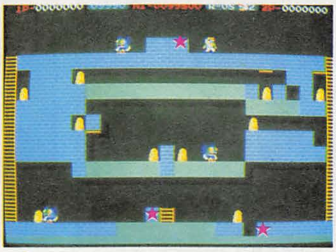
12面



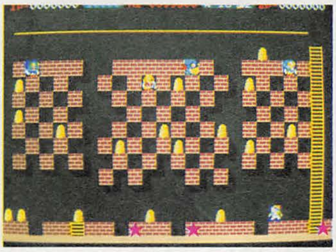
4面



8面



13面



☆基本テクニックとポイント

敵を穴に落とす……………………… 100 pts

敵を穴に埋める……………………… 100 pts

宝を取る……………………………… 200 pts

（連続して取れば200ずつアップ）

敵の持っている宝を取る……… 500 pts

（連続して取れば500ずつアップ）

☆テクニカル・テクニックとポイント

敵を穴に入れて上を通過…… 3,000 pts

敵の頭に乗る………………………… 1,000 pts

敵を閉じ込める………… 1匹 1,000 pts

☆面クリア・ボーナス

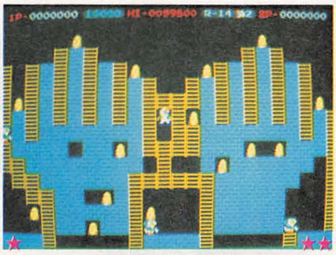
1匹も敵を殺さない…………10,000 pts

1匹も敵を穴に入れない……20,000 pts

ブルータイム（タイムが5,000以上）・クリア……………………残りタイム×3

イエロー・タイム（2,000～5,000）………………………………残りタイム×2

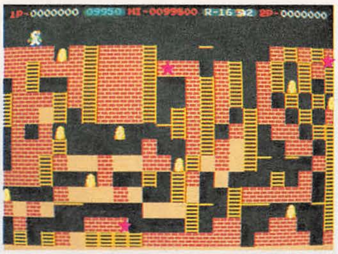
14面



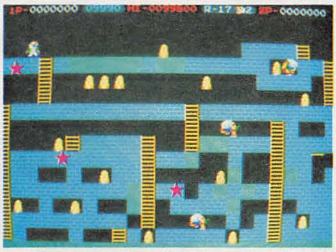
15面



16面



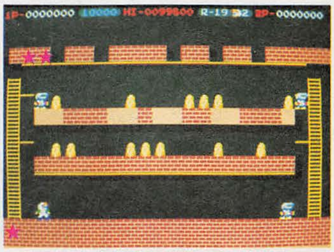
17面



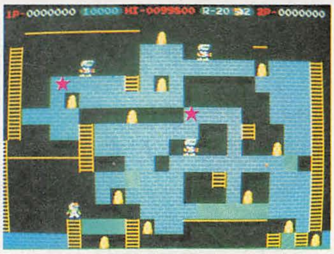
18面



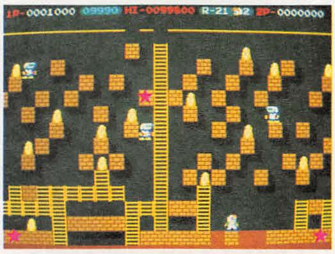
19面



20面



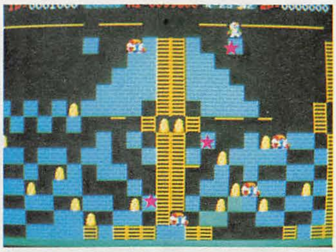
21面



22面



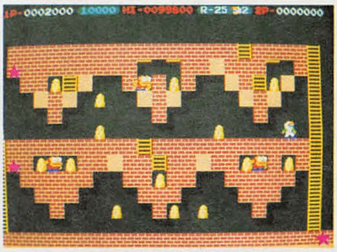
23面



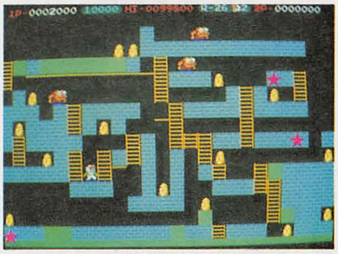
24面



25面



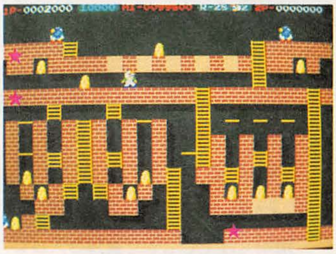
26面



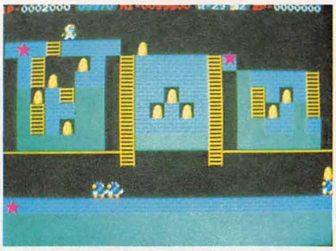
27面



28面



29面



30面



パソコンソフト



レリクス

for PC-9801

MSX, MZ-2500, FM, X1シリーズ
PC-6001mkII／SR,
PC-8001mkII／SR,
PC-8801／mkII／SR（移植中）

byボーステック
Written by 手塚一郎

READY 謎。ここは謎だらけの世界。不気味で，恐ろしいレリクス・ワールド。一歩足を踏み入れたが最後，真の目的を見いだすまで，君は二度と生きてでることはできない。何が目的なのか，そしてどこへたどり着けばいいのか。そのすべてを，君自身で見つけなければならない。この世界を生き抜くためには，君の経験が生かされることだろう。Good Luck

夏に発売されるはずだったボーステックの「レリクス」がようやくボク達の前に姿をあらわした。発売がかなり遅れたので待ちくたびれた人も多いかもしれないけど，待ったかいもあるというもの。サウンド，キャラクター，ストーリーなど，どれを取っても非常にすばらしいものなんだ。いっしょに取材にいったつぐ美さんも熱中して，口からでるのはホメ言葉ばっかり……。他機種への移植も現在進行中なので，そういう人はこの記事をしっかり読んで予習しておくよーに！

君自身の目的を求めて，奇好な冒険がはじまる

海から浮上してきた遺跡の入口に「影」のようなものがただよっている。

自分が誰であるのか？ 何をすべきなのか？ 本当の自分の実体はどこにあるのか？ これらの疑問は，すべて自分で解明していかなければならない。と，いっても，はじめからそんなにむずかしく考えなくてもいい。とりあえず「影」のままではどうしようもないので，適当な実体に乗り移ってみよう。それが本当に自分の実体であるとか，敵，あるいは味方かどうか，そんなことは関係ないと思っていい。

実体を手に入れたら，さっそく遺跡の中を歩きまわる。そこで君はいろいろな生物，アイテム，機械などを見るだろう。最初は謎だらけかもしれない。だけど，それにくじけないであらゆることを試していくと，今までわからなかったことが理解できるようなるんだ。

もしかしたら，君のちょっとした行動で世界を大きく変化させることだってできるかもしれないヨ。

プレイ方法は君が見つけだす？

謎だらけのレリクス・ワールド。それゆえに行きづまってしまうこともある。何か見落としていることはないだろうか？ 遺跡の生物が見せたちょっとしたしぐさ，メッセージなど。ひょっとして君の行動が根本的にまちがっていたのかもしれない。少し前に実在していた物が，今，実在するとは限らない。さっきも書いたでしょう。君の行動が世界を変化させるって……。

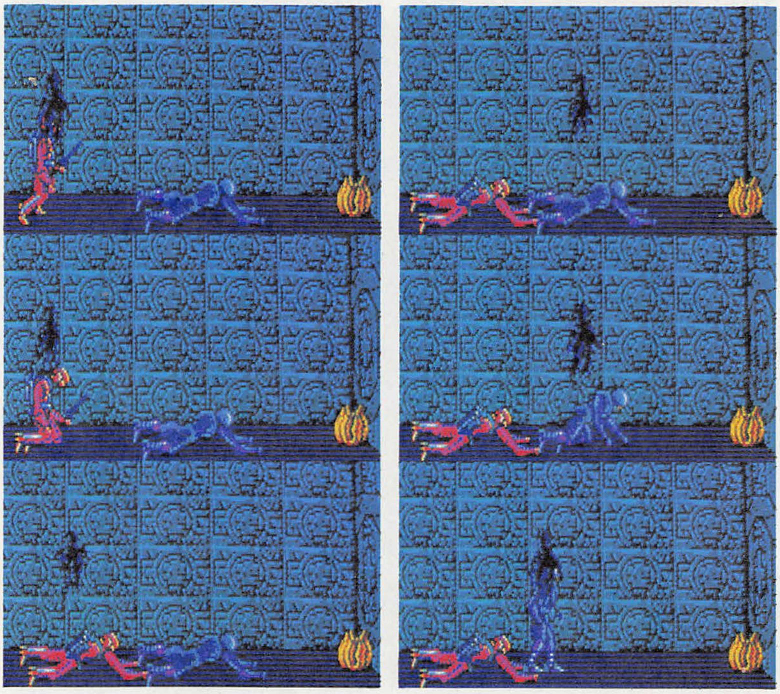
遺跡の中を歩きまわっていると，どうしても戦わなければならなくなったりする。それが，ときには不気味な化物だったり，機械だったり，さまざまである。そいつらは敵なのか味方なのかもわからない。敵，味方という考えかたを越えたものかもしれないし，もしかしたら，自分の本当の実体だということもありえるのだ。

レリクス・ワールドには自分より強いキャラクターが多くいる。それらを倒すには，現実の世界と同じく，作戦やテクニックが必要になってくる。まず相手の性格，動きなどを見抜かなければならない。そいつが，なぜそこにいるのか？ 何をしているのか？ いや，その前に戦うべき相手なのかどうか。

レリクスの謎は今はじまった

プレイヤーは，レリクス・ワールドでいろいろなキャラクターに乗りうつりながら進んでいくことになるんだけど，出会ったものに姿を変えるには，そいつと戦って倒さなければならない。ということは，むやみに腕力をふるっていると，とんでもないものに乗り移ってしまうことにもなりかねないんだ。

▼これが他のキャラクターへ乗り移る瞬間だっ！

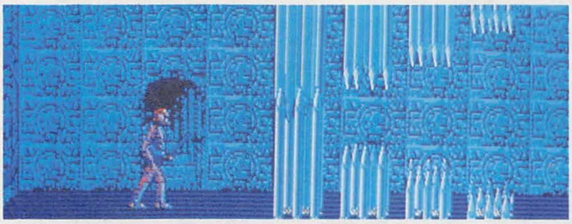


※「レリクス」の問い合わせ先……〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1 ボーステック（株）「マイコンBASICマガジン」係

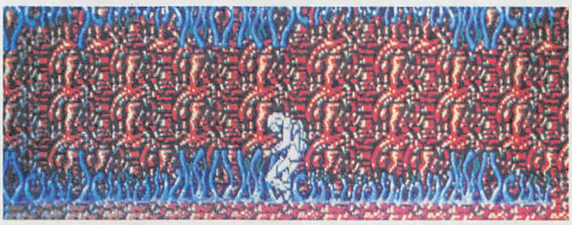
そしてもう一つ。どうやらこのソフトは，君の性格を見ているらしい。

君があまりに攻撃的だったりすると，すべてを敵にまわしてしまって，とても住みづらい（？）レリクス・ワールドができあがっちゃうこともあるらしいんだ。

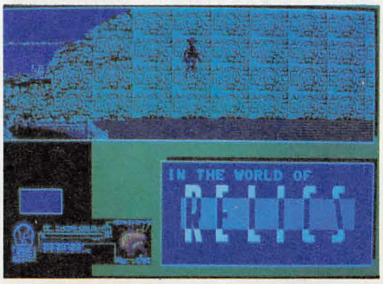
とにかく，これまでのパソコン・ゲームのどのジャンルに入るともいえない，この不思議ソフト「レリクス」は一度足をふみ入れてみる価値のある世界だ。



◀右へ進もうとしたらトラップが作動してしまった。ここにくるまでに何かやり忘れたことがあるのかな



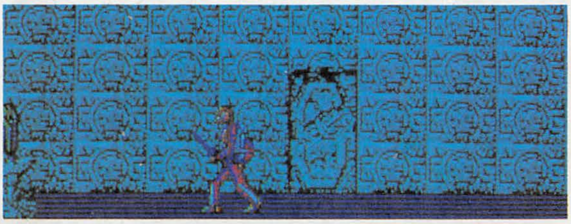
◀上下からのびてくる触手が君の進行をジャマしている。走りぬけてしまったほうがいいみたい



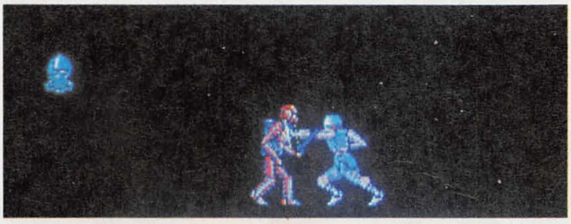
▲遺跡の入り口にフワフワと浮かんでいる黒い影がキミだ。まずは右へ進んで「仮りの実体」を探そう。左下にあるのが，君のライフ・メーターだ



◀遺跡を歩きまわっているうちにテラスに出た。そこには謎の人物が。／　ここで何が起こるかは，今までの君の行動にかかっているんだ



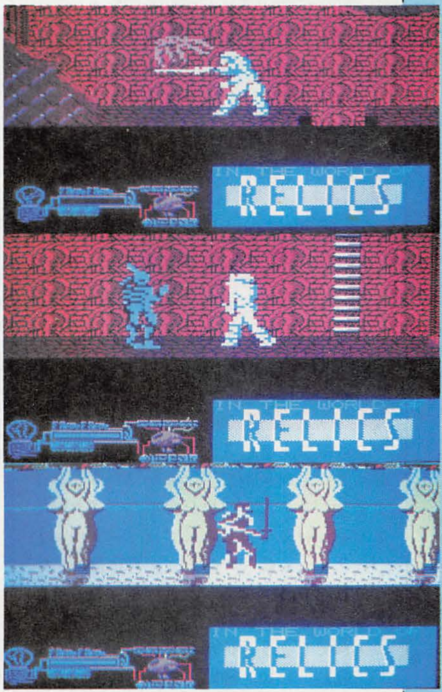
◀左には生物のようなものがいる。敵か味方かはわからないけれど調べてみる価値はありそうだ



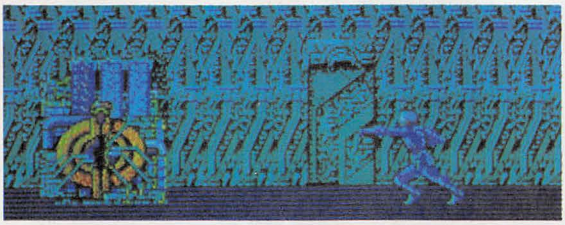
◀暗闇での戦闘シーン。相手のパンチが命中したけど，その瞬間に後退してダメージを少なくすることもできるヨ



◀壁に向かってしゃがむとINVENTORYを見ることができる。これらのアイテムは何に使うのだろうか



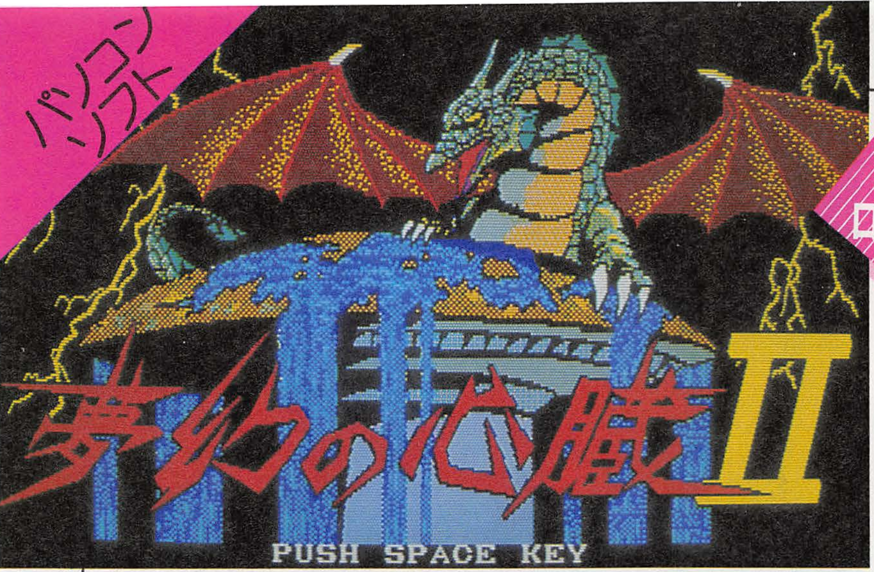
▶これが今，開発中のMSX用の画面だ。グラフィックはローレゾだけど内容は同じ。期待していいヨ



▶大きな機械のようなものがある部屋にきた。何か重要な意味がありそうだけど，むやみに近づくと……

SEARCH YOURSELF

このとてつもない世界は，もう動きだしている。どう展開していくのかは誰にもわからない。現実の世界にストーリーがないように，レリクスにもストーリーがない。すべては君によって決まる。そう，君がこの世界を創造するのだ。
レリクスはいったい何なのか？
あなたはいったい誰なのか？
それが解答になり得るのか？



チャレンジ！ロールプレイング

for
PC-8801/mkII/SR

夢幻の心臓II

by クリスタルソフト

written by 手塚一郎

夢幻の心臓を手に入れ，死の世界——夢幻界——から戦士はよみがえった……。しかし，ここは自分の生まれた世界ではないではないか。そう，ここは人間界とよく似た環境を持ちながら，いまだ魔法の力が衰えていないエルダー・アインという世界だったのだ。

どうしたら人間界へ帰れるのか？　この世界で何をすべきか？　すべては謎であった。

戦士は剣をさやにおさめ，町を求めて歩きはじめた。

夢幻の心臓IIって何？

「夢幻の心臓II」とは名前のとおり，大ヒットした同社の「夢幻の心臓」の続編として作られたRPGなんだ。続編といっても単にストーリー上に関連があるだけなので，前作を持ってなくても（知らなくても！）十分に遊べるから安心，安心。

プロローグ

このソフトでは5人までのパーティーを組めるにもかかわらず，キャラクターを作る必要がないんだ（自分のキャラクターも名前をつけるだけ)。それでは，どうやってパーティーを組むのだろう。答は簡単。町などにいる人々に話しかけてみると，仲間にしてほしいと言ってくるのでパーティーに入れてしまうというわけ。ちょっと注意してほしいのは，仲間になるかわりに賃金（1日単位）を要求してくる人もいるということだ。つまり，GOLDがないとダメだということ。最初のころは武器や防具，食料などにGOLDを使う必要があるので仲間をつくらずに1人で戦ったほうがいいんじゃないかナ。

GAME START！

ゲームをスタートさせると，君は森の中にいることがわかる。ところが，木が自分のまわりにたくさん生えているので，スグ

敵キャラクター一覧表


テラードック：単独で攻撃してくるが，たいしたことはない


サイクロップス：呪文を使う強者。逃げやすいことをおぼえておこう


ゴブリン：なかなか強いのでレベルが低いときは戦わないように


モンスタートリー：サイクロップスと同じく「人間界」最強(？)の敵


リザードマン：防御力が低いキャラクターは，こいつに攻撃しないほうが…


オーク：防具を身につけていれば，まずやられることはない


ギルマン：水中にいる怪物。強くはないが気をぬくな


トロール：自分たちの城まで持っている怪物。誰かに似ている？


ミノタウルス：レベルが低いときは多少手こずる。「逃げる」を多用せよ


トリロイド：たいしたことはないが，毒を使ってくるイヤな奴


バット：数が多いので面倒くさい。ただそれだけ


ガーゴイル：空を飛んでいるため障害物をムシして近づいてくる


ゴーゴン：石化の呪文を使ってくる。無理して戦うことはない


タランテラ：見た目より弱い。こいつも毒を使う


グリフォン：レベルが高くても気がぬけない相手だ


リビングロック：強そうな感じがするがやはり強い。無理はしないこと

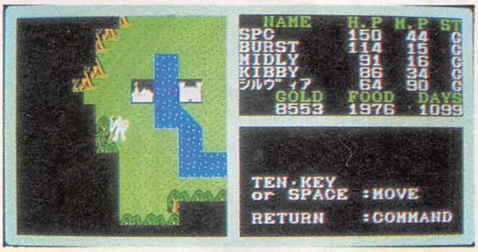

ブロッブ：弱い


グール：レベルが低いキャラクターは「防御」を多用すること


ゾンビ：ブロッブやオークと並ぶ弱小キャラクター


クロー：空を飛ぶことしか能がない情けないキャラクター

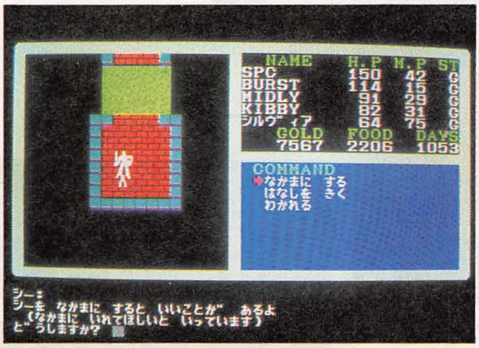
※「無限の心臓II」の問い合わせ先……〒533 大阪市淀川区豊新3丁目8-11 いほりビル2F クリスタルソフト(株)「マイコンBASICマガジン」係



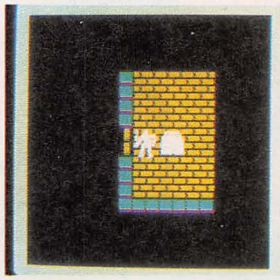
◀ここがゲームのスタート地点。すぐそばに町と城がある。実際に見えないような場所は、黒い影で表示される



◀いきなり敵と遭遇！ テラードックというヤツが1匹で現れた。戦うか逃げるかはキミの判断しだいだヨ



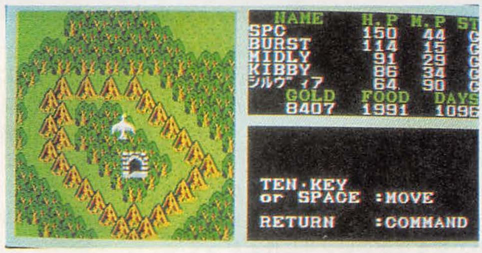
◀途中で会った人を仲間に入れていく。ときには仲間を交換しなければならないこともあるんだ



◀洞窟の中で宝箱を見つけた。いったい中には何が入っているのだろう？ だけど，トラップが仕掛けられている宝箱もあるから，注意して開けないと……



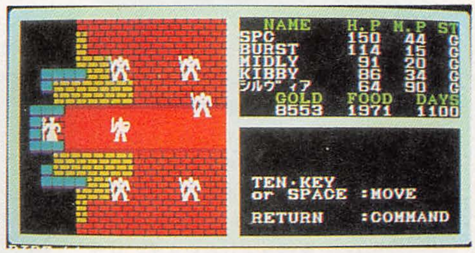
▲敵キャラクターが移動しているのを見られるというのも，このゲームの特徴のひとつ。敵のアルゴリズムをつかめば，敵を避けて移動することだって……



◀ペガサスの羽というアイテムを使えば，自由に空を飛び回ることができる。これなら，アソコへも行けるゾ



◀黒い影の部分がスッキリとなくなった。エルフの眼帯というアイテムか，ある魔法を使えばこうなるのダヨ



▶レベルがあがるごとに王様のところへ行くと，ある程度のGOLDがもらえる。これを元手に冒険を続けよう！

近くしか見えない（視界を設定しているんだね）。こんな状態ではいつ敵に出会ってしまうかもわからないので，ひとまず右上へ移動して平地にでよう。すると，そこには町と城があるじゃないか！

城へ入って王様に会ったり，城内を歩きまわることで，いろいろな情報が得られるだろう。町での買いものはそれからにしよう。

町には食べ物，武器，防具，薬，マジック，アイテムなどを売っている店がある。はじめのうちは何を買っていいのかわからないけれど，武器や防具はできるだけいい物を買っておくといい。他には，食べ物と解毒剤，丸薬（マヒを治す）ぐらいでOK。武器と防具を身につけたら，さっそくモンスターを倒しにいこう！

「逃げる」を上手に使おう

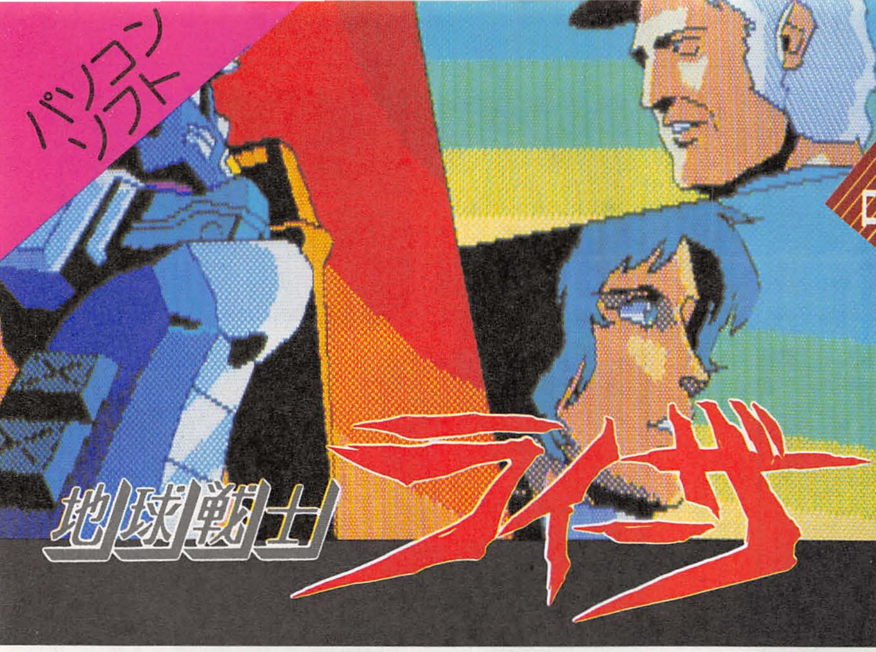
マップ上でモンスターに触れると，画面は一転して戦闘モードになる。メニューを見ればわかるように，コマンド選択式だ。君のキャラクターは，まだまだ弱いので，すべての敵と戦うことは不可能。敵が強そうだと思ったら，迷わず「逃げる」を選ぼう。それから絶対に作ってほしいのが，モンスターズ・マニュアルだ。はじめて出会ったモンスターの特徴，ヒット・ポイント，攻撃方法などをメモっておけば，ムダな戦闘をしなくてすむからネ。

ひたすらGOLDをためるべし

H・P（ヒット・ポイント）やM・P（メンタル・ポイント）は自然回復するけど，食べ物は自然消費（？）してしまう。マップもロクにできていない状態だから，道に迷って食べ物を余分に消費してしまうことも多い。つまり，食べ物を買うにも，仲間を増やすにもGOLDが必ず必要になってしまうんだ。とにかくGOLDをためなければゲームが進まない（マッピングさえもできない）ので，そのことをよくおぼえておいてほしい。悲しいことに，仲間を増やすと食べ物の消費が激しくなるんだ（正しい設定だけれど）。

終了認定証をもらおう！

「夢幻の心臓II」は本当によくできたゲームだといえる。ムチャクチャな設定がないので，メモやマッピングをしっかりやっていれば必ず解ける（慣れた人なら3～5日ぐらいかな？）。みんなでガンバッて「終了認定証」をもらおう。しめ切りまでまだ1年以上もあるんだから……。



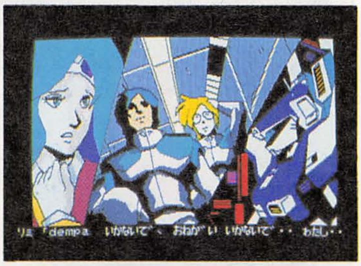
チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
FM-7/NEW7/77

ライーザ

エニックス

Written by PANDA&くりひろし



▲ネーミングの悪さでシリアスもお笑いに

「ライーザ」は，ＳＦタイプのロールプレイング・ゲームです。ストーリーは，外宇宙からやってきたなぞの異星人，ガルムの侵略に対し，地球軍の超能力戦隊ライーザ隊が立ちむかう，というもの。

よくあるタイプのストーリーですが，実際にヒーローとヒロインとの恋の芽生えなどもあり，なかなかいいノリに仕上がっています。とくに，アニメ世代には，ピッタリのゲームといえるでしょう。ロールプレイングにしては，めんどうなマッピングなどもないので，初心者向きともいえます。

それでは実際のプレイにしたがって，ゲームを説明していきましょう。

Let's Play

はじめに，画面に三つのモードの選択が示されます。①はキャラクターの設定。②はゲーム・ストーリーからのスタート。このゲームのストーリーを画面付きで説明してくれます。③は直接ゲームから始まります。２回目以降はここから始めましょう。

行動は，画面右下の選択エリアにでてくるコマンド（マップ，目的地，距離，会話，ロード…etc.）を選んで行ないます。ロールプレイング・ゲームでは最も重要な移動は，「目的地」コマンドで行き先を決定し，「跳躍（ちょうやく）」コマンドでしゅん間移動するようになっています。ですから，先ほども書いたようにマッピングが不要なのです。



▲われらがアイドル，美少女リミちゃんの三面相。水着姿もみられるぞっ！

自分のパラメータには，HP(耐久値)，KV(経験値)，EV(ESPパワー)，PV(攻撃力)，SV(回避能力)などがあります。経験値は，敵と戦うたびにだんだんあがっていきますし，これが30あがるとレベルが１あがってHP，EV，PV，STが増えますし，もらえる武器もかわってきます。

やってやるぜ！必勝法

★ギディンには気をつけろ。ビームをはね返すぞ！
★会話モードでＰＰＸと聞くとおもしろいことが起こります。
★反物質ミサイルが本当に必要なのは１回だけ。あわてないで慎重に。
★跳躍するときは，ヒット・ポイントに気をつけましょう。
★一度戦闘モードになったらとことんやったほうが生き残れます。



▲これがウワサのミンスクおやじだ！



▲ブルーが燃える！　アタックあるのみ

★弱いうちは，ミンスクへ行こう。必ず何かもらえます。
★フェニックスへ行けば，敵のデータが見られます（自分のレベルによって，見ることができるキャラがちがってくる）。
★得たデータをもとにして，敵によって戦法を変えること。ビームバリアや，ミサイル・バリアをはっている，とんでもない敵も中にはいます。
★まずは，敵の４隻(せき)の司令船をたたけ！　４隻やっつけると，前半終了です。
★後半になったら，いろいろなところへ行ってみるべし。とくにスターダストは，何度も足を運んだほうがベターです。
では，最終画面目指してがんばろう！



▲おおっと，このマップは……!?　装備に注目してほしい

※「ライーザ」の問い合わせ先……〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8（株）エニックス「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係


ズー


グラージェン


ラーガ


エバ


ティヌガ


エノス

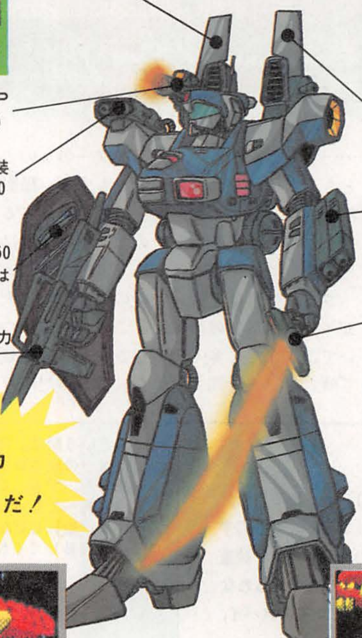

マティーバ


ヤン

ライーザV.S.ガルム機動部隊


カム


クアンビード



※他に，ライーザのダメージを回復させる修復ユニットやPPXセットがあります。

これがサイコメカ**ライーザ**だ!

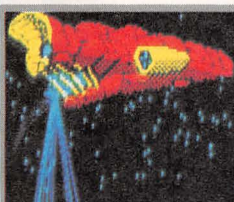

リー

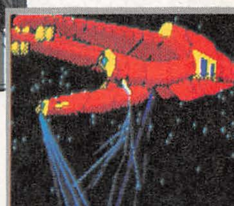

ミーノー

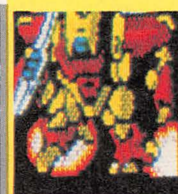

ブレッド


プーイン


ガシェーブ


ガルム戦艦


ガルム旗艦


フレイン


ファディエル


マガ


メトオン


パディッシュ


タイオン


ギティン


アーギッシュ


ザハーム|


グルーム


クロチオン


コフノー


ウルガ

パソコンソフト

対応機種

PC-8801mkIISR専用
FM-77AV専用 (3.5″デイスク)
X1シリーズ (5″ディスク)

価格：テープ版4,800円，デイスク版6,800円

by HUDSON(ハドソン)



デゼニワールド 後編

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

Written by 山下　章

Hello！

2月2日（日）放映の『パソコンサンデー』を見て，アレ？と思った人はいないかな？　そう，ボク，山下　章がゲスト出演していたのだ！　ＡＶＧの特番をやるということで，テレビ局の人たちがわざわざボクの家までやってきて撮影したんだけど，カメラを前にしてしゃべるのはやっぱり緊張！（ほとんどがアドリブだったんだから……）でも，かわいいレポーターの女の子ともお友達になれたし，とても楽しい撮影だったヨ。ひょっとしたら，また出演する機会があるかもしれないので，そのときは見てやってくださいネ。

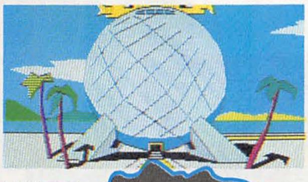
さて，今月は，先月からのつづきで『デゼニワールド』の後編だ。このゲームについては，すでに多くのみなさんから，「3日で解けた」「2時間で解いた」といったハガキが殺到(さっとう)している。竹・中コンビが，だれにでも解けるように作ったニュータイプのＡＶＧといえるだろう。いろんな場面に盛りこまれたギャグや映画のパロディを存分に楽しんでくれ。

P. S. 私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

先月までのあらすじ

狂ったコンピュータ「HAL 3(ハルミ)」を止めるため，デゼニマンはひとりデゼニワールドへ乗りこんだ。苦心のすえ，ランド，コスモイメージという二つのパビリオンを調査し終わったのだが，HAL 3の手がかりはまったく得られない。果たして，HAL 3はどこに？　そして，埼玉のスパイ，ブタ丸とは何者なのか？

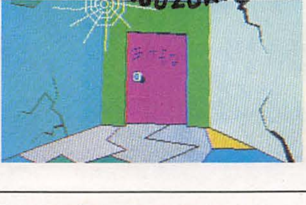
ADV 3：スターシップナゴヤ



大きいメロンのようなこの建物が，スターシップナゴヤ(通称ＳＳＮ)というパビリオン。まわりに生えたカリフォルニア風のヤシの木が，名古屋とは思えないくらいにファッショナブルだねえ。



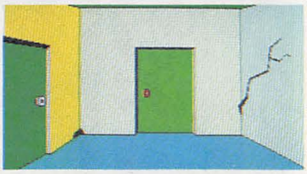
まるで『デゼニランド』のホラマンションのように，ＳＳＮはいきなり入口の場面から中へ入れないようになっている。だけど，横にある銅像(ＳＴＡＴＵＥ)をうまく使えば，正面のドアが開いてくれるんだ。



この……ド
があ……
いのに……
R(カ……る
と，な……る
んだ。……ぜ？
ナゼ？……。

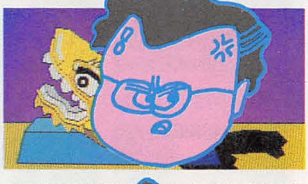


あっという間に，スターシップナゴヤの出口にやってきてしまった。でも，ここからすんなり外へでちゃうようじゃアマイ。壁にヒビが入っているのに注目してくれ。

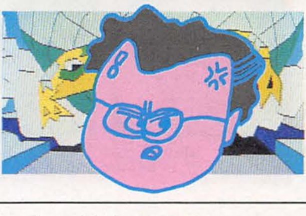




テーブルの上にわざとらしくカードが置いてある。これがキャッシュ・カードならいいのになあ。だけど，暗証番号を知らなくちゃダメか――などと，ひとり想像をめぐらせる今日この頃のボクでした。

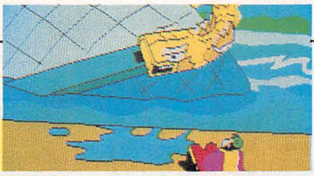


でた……ら
やっぱ……
ケージの……
くらい……
するん……た
けど，……のシ
ャチホ……るゾ。



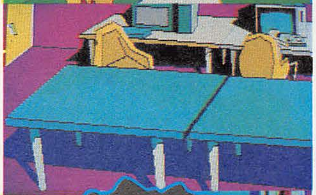
ギャーッ!!　ＳＳＮの建物がころがってきた！　つぶされるわけにはいかないから，逃げろ，逃げろ！　しっかし，こういったギャグは竹・中コンビならではだね。

※今月，写真の上におじゃましているのは，ハドソン企画室の鈴木氏です

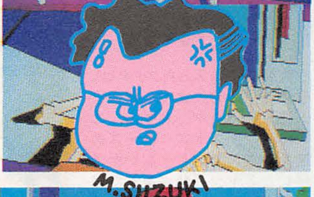


オヤ，むこうに事務所らしき建物が見えるゾ。クサイと思ったら，とにかく中へ入ってみよう。このゲームには「死ぬ」ということがないから，何をやっても平気だヨ。

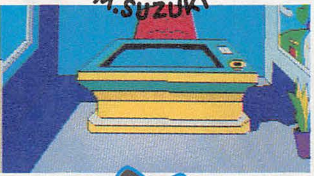




なんと，パソコンを使っている人が白骨になってしまっているじゃないか！ そして，ディスプレイ上にはＨＡＬ３のおどし文句が……。ＨＡＬ３さん，これ以上の防害は，およしになってねＴＥＡＣＨＥＲ――。







会議室のとなりの部屋のイスに腰をかけてみると，テーブルのディスプレイにブタ丸の顔が写しだされた。どうやら，この部屋がＨＡＬ３に近づくためのカギとなるようだ。ちなみに，このテーブルには音声認識装置がついている。

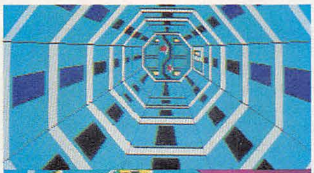


部屋がグラグラと揺れだし，デゼニマンは自分の体重が軽くなっていくのを感じた。そう，この部屋はエレベータになっていたのだ！ 舞台はついに，デゼニワールドの地下へと移っていくのであった。



ＡＤＶ４：デゼニワールド地下～ＨＡＬ３との対決

地下の通路を１歩進むと，突然デゼニマンの背後のドアがガシャンと閉まった。キミは，ワールドの地下に閉じこめられてしまったのだ。この場面で「ＴＡＬＫ」と入力すると，ＨＡＬ３の声を聞くことができるヨ。





ズッシリとした鉄のトビラが，キミの行く手をふさいでいる。ボタンを押してトビラを開けてみると，なぜかそこには海が……。こんなところに入ったりしたら，これこそ冬のように寒いだろうなあ。冬といえば，冬のオペラグラス――。





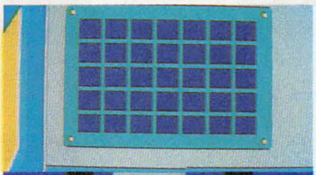


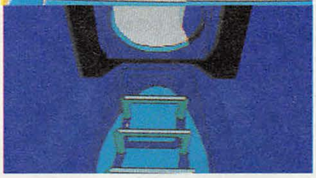
かわいそうに，おぼれてしまったデゼニマン。水をいっぱい飲んでしまって，おなかがパンパンにふくれあがっている。まあ，わざわざおぼれなくても，先へ進むことができるんだけど……。



こ……脱出す……てくれ……りと固……ジをは……，なんと……，デゼニ……で，こんなに……通ることができるのだろうか？







ようやく地上へ脱出できたと思ったら，そこにはすでにＨＡＬ３の魔の手がのびてきていた。「ウフフ，私の作ったロボットは優秀なのよ」――ＨＡＬ３の笑い顔とともに，連行されていくデゼニマン。果たして，この先どうなることやら？





デゼニマンは，ＨＡＬ３の管理する牢屋の中に閉じこめられてしまった。寂しいからって，そんなにいじけちゃダメダヨ。ホラホラ，バナナの涙なんか流さないで――。



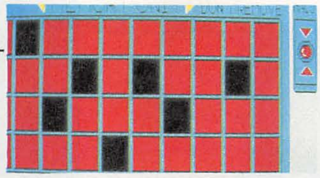
牢屋の入口にある鉄製のドアは，押してもたたいてもビクともしそうにない。コレを開けるためには，やっぱりカギが必要。入力単語をひとひねりしてみよう。



建物から脱出する途中で，デゼニマンはＨＡＬ３のメモリー・ルームを見つけた。「何をしようとしているの？」と，ＨＡＬ３もあわてている様子だ。それもそのはず，ここにＨＡＬ３の記憶が集積されているからなんだ。

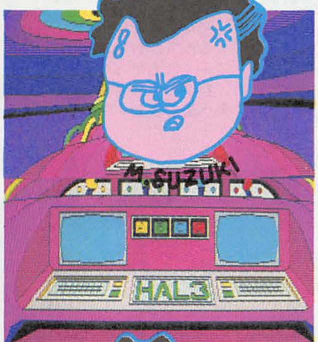


とこ… HAL 3の…って) だ…・ ユニ…， 彼女…の場 所…ウ〜 ム，…ス(全 然…





ついにHAL 3のCPUルームへとやってきた。このコンピュータを止めさえすれば，デゼニワールドに再び平和が訪れるのだ。さて，どうやったらHAL 3の機能をストップさせることができるのだろうか？



まずだれでも気づくのが，リセット・スイッチ。でも最近の機械は優秀で，ソフト上で本体リセットをすることもできるんだ（AppleやFMシリーズなんかがそうだよネ)。この場面だって，もちろん…。



…電源 コ…だ って…コン ピュ…たい てい…ものが 用意…。コス モイメ…ットと同じに考えてはいけないヨ。



HAL…小さ なパ… これ… 置なの… 知らな…は 本当…ど うや…この 装置…ったよ うだ。



ところが，どうしたわけかかんじんの自爆装置が働いてくれない。どうやら，どこかが故障しているようなのだ。この場面での入力単語で悩んじゃう人も多いんじゃないかな？



ADV5：エピローグ〜永遠のヒーロー(?)デゼニマン

自… HAL… 声で叫… 解除で…待 つだ…



HAL 3が光って何かが飛びだすやいなや，コンピュータが大爆発を起こした。どうやら，飛びだした光の玉は，HAL 3の「意識」だったようだ。彼女は自爆させられる前に自殺を選んだというわけだね。



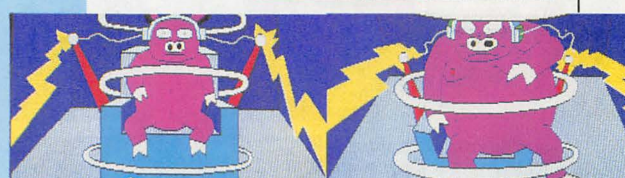


ようやく使命を終えてグターッとしているデゼニマン。その前を，ブタ丸が挑発するかのように通りすぎていく。手にしたカンバンには，「バーカ」という文字が。ホントににくたらしいヤツだなあ。



建物の中に入ったブタ丸は，電気イスの力によって巨大化してしまった!! ゲゲッ，これではゴースト××ターズのマシュマ×マンじゃないか！ 早いとこヤツの弱点を見つけださないと，踏みつぶされてしまうゾ。

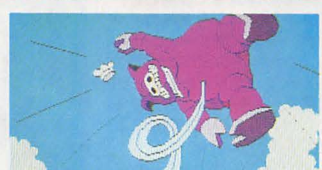








なんてことはない，ブタ丸は空気によってふくれあがっていたのであった。それを見破ったデゼニマンはブタ丸をぶじに元の体へともどしてやることに成功した。そして，物語は感動のエンディングへとつづいていくのであった チャンチャン。





さて，ここで問題です。今月のチャレ・アベの文章の中に，歌謡曲の題名が何曲隠れていたでしょう？ そして，その全曲に共通する事項とは何でしょう？（別に正解しても賞品はないヨ）さ〜て，ミーハー評論家の私に挑戦してくる読者はいるかな？





by ニデコムキャリーソフト
Written by なるみりく

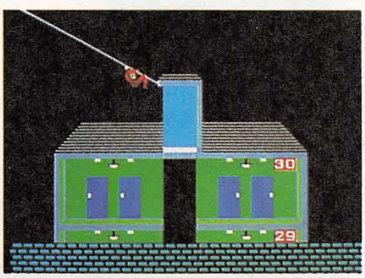
for
●PC-8801/mkII/SR,
X1/ターボ
(DISK版 6,800円
テープ版 4,500円)
●MSX (ROM版 4,900円)

スペース・インベーダーなどのビデオゲームで有名なタイトーの名作(?)「エレベーターアクション」がパソコンに移植されました。動きが少し遅いことをのぞけば，グラフィックもサウンドも本物ソックリ！ゲームセンターでプレイしたことがない人もある人も，一度遊んでみてください。

HOW TO PLAY

テンキーの8246でスパイを操作してビルの中に隠されている機密書類を全部盗み，地下に置いてある車で脱出するというゲームです。ところが，ビルの中には敵のガードマンがたくさん！ Zキー（ピストルを撃つ）やXキー（ジャンプ）を上手に使って，ピンチをきり抜けてください。

ガードマンのやっつけかたは全部で4とおり。ピストルで撃つ，ジャンプ・キック(ジャンプして体当たりすればOK)，エレベーターでつぶす，ランプを頭に落とすの順に得点が高くなります。また，ランプを落とすと明かりが消えて，一定時間ビル内を暗くすることができます。暗くすると敵のガードマンが見にくくなりますが，明るいときより得点が高いので，余裕がある人はチャレンジしてください。

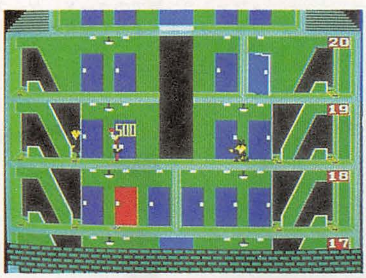

▲ビルに忍びこむスパイ

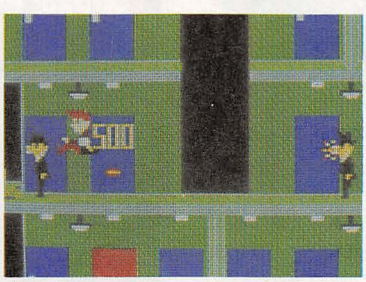

▲ガードマンにやられぬよう秘密をさぐりだせ

傾向と対策

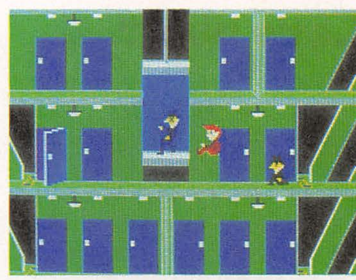
★ガードマンがエレベーターのななめ下にいるとき……エレベーターでガードマンの正面にでるとピストルを撃たれたりするので，ジャンプ・キックを有効に使います。
★ガードマンにハサミうちされたとき……うまく左右にピストルを撃ちわけます。もしそれが無理なら，片ほうのガードマンを確実にやっつけるべし。モタモタしていると，両方からピストルを撃たれてしまいますよ。
★ガードマンがエレベーターに乗って移動してきたとき……上からきたらジャンプしてピストルを撃ち，下からのときはしゃがんでピストルを撃ちましょう。同じ高さの場所でガードマンと向かいあうと危険です。

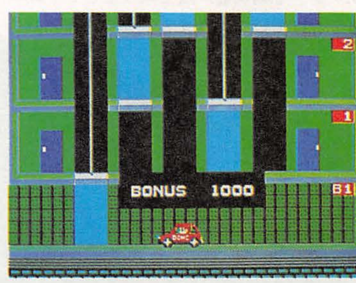
まだまだテクニックはあります。あとは自分でプレイして見つけていってください。レポートをお待ちしています。


▲書類を取って外へでると両側に敵が！


▲みてみて！　この時間差攻撃!!

このソフトのお問い合わせ先…〒101 千代田区外神田1-3-7 コンピュータプラザ ニデコ「マイコンBASIC」係まで


▲エレベータに乗ってきた敵はこう撃つ



▲うまく1階に降りるとつぎの面へGO！

ソフト・プレゼント

「エレベーターアクション」を6名のかたにプレゼントします。機種はPC－8801/mkII/SR(テープ版2名DISK版1名)，X1(テープ版2名DISK版1名)です。君の住所・氏名と「作ってほしいゲーム名」を記入して，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ニデコソフトプレゼント」係（2月25日必着）まで。

速報

ハイドライド・スペシャル



by TOEMI LAND(東芝EMI)

STORY

かつては美しく栄えた，妖精の住む王国フェアリーランド。しかし，悪魔バラリスが目ざめてからというもの，王国は崩壊し，国のあちこちに怪物が出現するようになってしまった。

そして今，盗まれた三つの宝石と妖精にされてしまったプリンセスアンを救うため，1人の勇かんな剣士ジムが立ちあがった。

Let's play❢

ファミコン版ハイドライド『ハイドライド・スペシャル』がTOEMI　LAND(トエミランド)の手で着々と開発が進行しています。

『ハイドライド・スペシャル』はご存じT&Eソフトの『ハイドライド』と『ハイドライドII』をミックスした内容のもの。

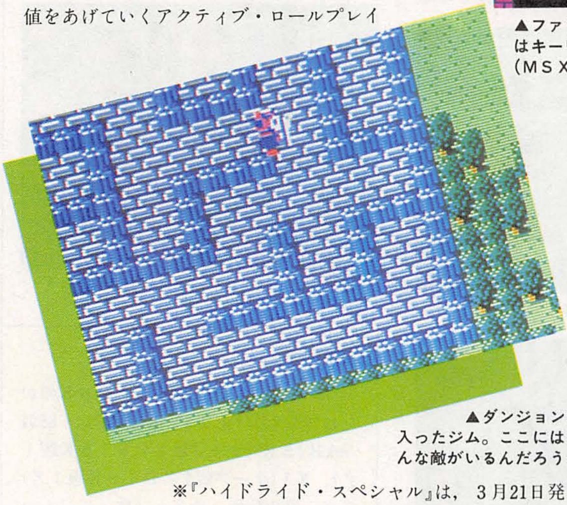
森の中や迷路など広いマップの中でキャラクターを動かし，敵と戦うなどして経験値をあげていくアクティブ・ロールプレイング・ゲームです。

キャラクターの動きはオリジナルに忠実(マップはもちろん変更されています)で，『ハイドライドII』仕様の「レボルブ」や「ファイアー」，「アイス」などの魔法も全部使えます。さらに，シーンによって『ハイドライドII』や『ハイドライド・スペシャル』のために作曲されたBGMも流れるということです。発売が待ちどおしいですね。

今回は，開発中の画面をちょこっとごらんに入れましょう。くわしい内容などは，次回にご紹介する予定ですから，お楽しみに！



▲ファミコン版でのロード，セーブはキーワードによって行なわれる(MSXと同様)



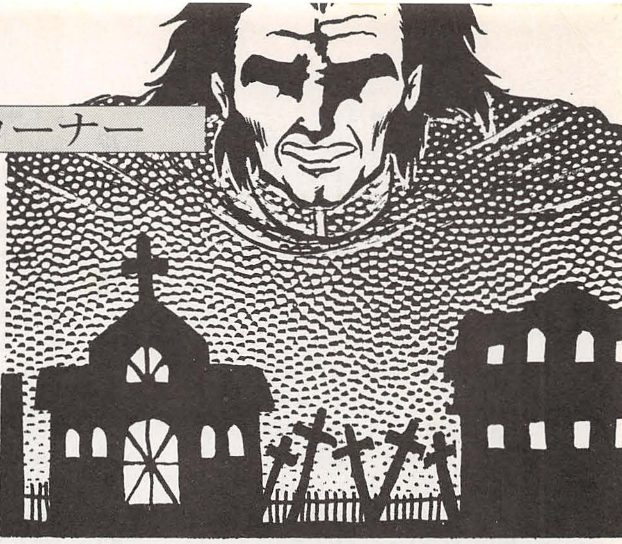
▲ダンジョンに入ったジム。ここにはどんな敵がいるんだろうか

▼川の中をつき進む！　大切な王女アンを救うため，ジムは君の助けを待ってるぞ！



※『ハイドライド・スペシャル』は，3月21日発売予定です。くわしいお問い合わせは
〒107 東京都港区赤坂2-2-17　東芝EMI株式会社第II営業本部パソコン販売課「マイコンBASICマガジン」係　まで。

ペーパー・アドベンチャー・コーナー



呪われた町

©手塚一郎　作：JAKARTA

遊びかた

行番号があります。それぞれ，今のあなたのようすが書いてあります。中には，二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるのもあります。それは，あなたの考えで選び，「➡」のマークの行番号へ行きます。それをくりかえし，最後は－END－にいけば終わりです。

注意：－GAME OVER－になったら，はじめからやってください。他の内容は見ないでください。

STORY

時は中世。場所はヨーロッパ。不幸な町〝ライオット〟での物語である。この町は，「バークロード」という，恐ろしい魔法使いの〝死の呪文〟でおおわれており，1日に1人が必ず死ぬという。

正義感に燃えるあなたは，これを無視できるか？（でてきたキーワードはメモしておくようにしよう！）

――GAME－START――

1 町に入ると，若者と老人がベンチにかけている。
若者と話す➡56　老人と話す➡81

2 「ゴホッグフッ！」「わ，私を助けるというのか？」➡24

3 こん棒には13と焼き印が押してある！➡60

4 「ありがとう！」２人はお礼に47と書いた薬をくれた！➡42

5 「ぐっ！〝死の呪文〟にやられたのだ！」男は死んだ。➡30

6 扉は自然に音もなく開く。➡35

7 アックスの歯には，15というナンバーがみえる。➡60

8 ダイヤルをまわすが，開かない。➡40

9 薬を飲むなら，ナンバーの行番号へ，逃げるなら106へ

10 開かない！➡16

11 リングをはめると，だんだん体の力がぬけてくる！➡29

12 こうして呪文は解かれた。あなたは，この冒険をけして忘れることはないだろう…。―END―

13 こん棒を構えた！　しかしこれは粘土だった！➡82

14 ２人は〝3x－14＝－2x＋6〟という計算ができないという。答えの番号へ！ダメなら➡59

15 アックスで切りつける！➡41

16 大きな棺桶(かんおけ)がある。
開ける➡10　考える➡103

17 やった！左耳をそり落とした！➡45

18 噴水(ふんすい)でみつけたナンバーの行番号へ行け！
知らないなら➡40

19 顔は青ざめている。➡67

20 走るごとに，毒がまわってくる！➡86

21 あなたは，とっさにヨロイを身につけた！➡107

22 残念だが，黒こげになった！
―GAME　OVER―

23 右には汚い小屋があり，ナンバー・ロックしてある。
入る➡18　素通り➡40

24 「なんて奴なんだ……。あれは昔のことだが……」➡39

25 墓に祈っている女の人がいる。
話しかける➡49　素通り➡38

26 あなたは，吹きだす血をバークロードに向ける！➡61

27 あなたは小屋をでる。➡40

28 屍(しかばね)は，鎖(くさり)かたびらのアーマーを着ている。いただき！➡46

29 残念ながら殺された！
―GAME　OVER―

30 先へと歩いていく。➡23

31 青い剣を持ってるなら，その番号へ行け！
ないなら➡29

32 道はつきあたる。
右へ➡44　左へ➡67

33 青い剣をふると，なんと剣は曲がってしまった！➡69

34 パッパッ！毒をかけてきた！➡9

35 目の前には，邪悪な顔を持った男が立っている！彼こそバークロードなのだ！➡70

36 ギギー…！ドアは開く。➡71

37 あっ！まちがって自分の手を切ってしまった！血が飛び散る！➡93

38 ガイコツが転がっている！
祈る➡55　素通り➡16

39 「私は町人どもに両親を犯罪者にしたてられ失ってしまった！」➡48

40 丘の上で，娘が２人話をしている。
話す➡14　剣をぬく➡95

41 グサッ！ブス，ガシッ！「ギャーッ」➡72

42 あなたは丘をあとにした。➡74

43 町は一瞬にして，明るさを取りもどし，彼は死んだ！➡12

44 噴水(ふんすい)がある。
空を見る➡76　すわる➡62

45 「ウギャーッ！よくもやりやがったな！」バークロードは怒った！➡82

46 今後行番号70についたら21へ行くこと！➡58

47 薬は毒消しだ。助かった！➡73

48 「私の悲しみは大きかった！…その日から私は，町人たちに復讐（ふくしゅう）するために，〝死の呪文〟をかけたのだ！」➡99

49 墓は，〝死の呪文〟で死んだ恋人のものだという。➡92

50 頭上を毒ガが飛んでいる！
やっつける➡34　知らんぷり➡78

51 おっ！前方に黒い館が！あれぞ〝バークロードの館〟か！➡105

52 いやはや幸運だった！あなたは病院

をでる。➡73

53 怪物は息たえた。➡27

54 呪文はあなたを気ちがいにしてしまった！ ―GAME OVER―

55 「ウワッ」呪われて，狂ってしまった！ ―GAME OVER―

56 この若者はとてもいい人で，あなたに84と書かれたリングをくれた。➡32

57 しかし呪文が解けないまま，バークロードが死んだ！➡98

58 WEPONと書いた店がある！
入る➡89　素通り➡60

59 いちおう協力したので２人は，104と書いた薬をくれた！➡42

60 町の人々が話をしている。
話しかける➡97　仲間になる➡85

61 「ギャ！やめろ！」,「苦し～い！」バークロードは死にそうだ！➡75

62 ふとみると，石段に36と刻まれている。➡87

63 すると彼の体から，まばゆいばかりの光が放射された。➡43

64 おっ！病院だ～っ！入るんだ！➡52

65 カミソリはあるか？
あればその行番号へ，なければ➡82

66 どうにか，敵をはねのけたが，まだむかってくる。
闘う➡29　リングをはめる➡90

67 男がたおれている。死にそうだ。
見る➡19　助ける➡5

68 怪物は善玉で，66とほられた青い剣をくれた。➡27

69 まだ武器はあるか？
それぞれの武器の番号へ！なければ➡65

70 「死にたいか！」バークロードは呪文をとなえた。➡54

71 中には怪物がいる。



殺す➡53　逃げる➡102

72 なんと，アックスが，自分を切りつけてきた！これも呪文か！➡91

73 あなたは，急いで走った！➡94

74 突然，盗賊(とうぞく)に囲まれた！
闘う➡29　剣を使う➡31

75 どうするか！
とどめを刺す➡108　助けてやる➡2

76 雲が，なんとなく８の数字にみえる！➡87

77 棺桶(かんおけ)がギギーと開く！くさった屍(しかばね)がある➡28

78 毒ガは，羽をふるわせた。➡34

79 カギを入れたとたん，体を１発の稲妻が走った！➡22

80 どうしようか！
左耳を切りつける➡17　右耳を切りつける➡37

81 とても気前のいい老人で，11と書かれたリングをくれた。➡32

82 「このマヌケめが！」あなたは呪文の餌食(えじき)となった。
―GAME OVER―

83 96と書いた小さなカミソリが落ちてる！拾おう！➡16

84 リングをはめると，なんと光がはなたれ，盗賊たちは消滅した。➡50

85 町人たちは，あなたに79と書いたカギをくれた。➡51

86 うわあ，苦しい！死んだ！
―GAME OVER―

87 噴水(ふんすい)をはなれ，畑に囲まれた広い道にでる。➡30

88 あなたは墓場を去った。➡58

89 「イラッシャ～イ！」なに買う？
こん棒➡３　アックス➡７

90 リングに書かれたナンバーの行番号へ！

91 「おろか者めが！」あなたは肉だんごとなった！
―GAME OVER―

92 女はあなたに，77と刻まれた十字架をくれた！
去る➡83　女と再び話す➡104

93 その血が，バークロードの顔にかかり，けむりをあげた！なんと！➡101

94 ここは，広い大きな墓場だ。さあ！
左へ➡100　右へ➡38　真っすぐ進む➡16

95 ２人は，逃げていった！➡42

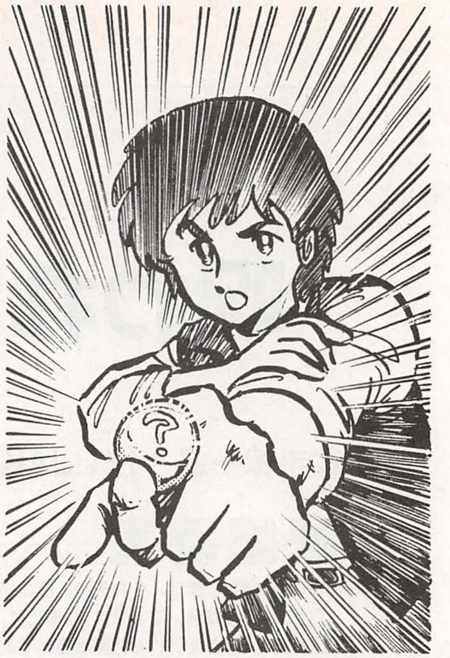
96 カミソリでかかっていくと，奴は「ふざけてるのか!?」といった！➡80

97 ここから先は，バークロードの土地だと聞いた。➡51

98 残念！町は全滅した！あなたの罪は重い！ ―END―

99 「だ，だが私が死んだらどうにもならん！呪文を解かん以外…」➡63

100 十字架がたくさんたっている。
左へ➡25　右へ➡16　真っすぐ進む



➡38

101 「ウギャッ！やめろぉ～！」,そうか奴は人の血に弱いのか！➡26

102 「まてっ逃げるな！」
待つ➡68　逃げる➡27

103 十字架を持ってるならその番号へ！ないなら➡88

104 なんだ！ワインじゃないか！➡86

105 扉の前だ！カギがあるならその番号へ！ないなら➡６

106 あなたは苦しさをガマンして逃げる！
左➡64　右➡20

107 おかげで呪文を防いだ！さあ反撃！➡33

108 バークロードは，ついに死んだ！➡57

109 女は98ときざみこまれたツボをくれた！➡38

●投稿待ってまーす

本コーナーへの，読者の投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙に書いてお送りください。

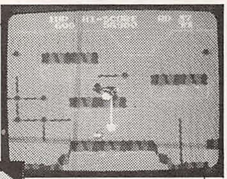
内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作に当たって参考にしたものなどがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先は，

〒141 東京都品川区東五反田１―11―15 電波新聞社出版部 マイコンＢＡＳＩＣマガジン 編集部 SUPER soft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係です。

掲載されたかたには，規定の原稿料をおしはらいします。



パソコン・ファミコン新作ゲーム情報



PC-8801/mkII/SR, FM-7, X1/C/ターボ

Zガンダム（バンダイ）

大人気のアニメ「Z（ゼータ）ガンダム」が，アクション・ゲームとしてバンダイから発売されました。アニメを題材にしたゲームというのは，期待はずれな物も多いのですが，この「Zガンダム」は他の優良アクション・ゲームと肩をならべてもひけをとらない，バリバリのシューティング・ゲームです。

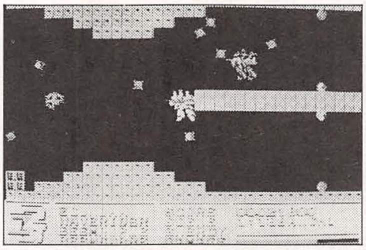
キミは，ウェーブライダーという戦闘機を[2][4][6][8]のキーで操作して，横スクロールする細長い宇宙の中で戦いをくり広げていきます。飛行中に[0]キーを押すと，ウェーブライダーはZガンダムに変形できます。

Zガンダムになっていると，移動するスピードは遅いのですが，ビームサーベルをふることによって，敵の弾をはね返すことができるのです（これは新しいアイデアですね）。もちろん，ビームライフルで敵を攻撃することもできますが，その場合はエネルギーを消費してしまいます。エネルギーがないとダメージを回復することができないので，ライフルはできるだけ使わずに，サーベルで戦っていくのが必勝法といえるでしょう。敵の本体を破壊すると，1面クリア。

このゲームは全部で5面まであり，ハイザック，ガルバルディβ，マラサイといったおなじみのモビルスーツがつぎつぎとでてきます。5面クリアしたときには，感動的なエンディングの画面が見れるんですヨ。アクション・ゲームファンの人には，文句なくおすすめできる1作です。

価格はテープ版4,800円（PC－8801のみ5インチディスク6,800円）です。

（レポート：山下　章）



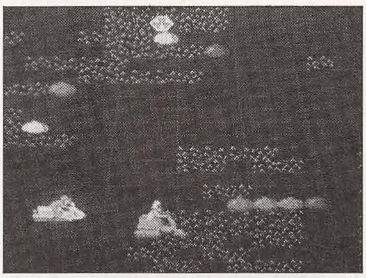
▲アニメファンにはバッチリのゲームだ

ファミリーコンピュータ

セクロス（日本物産）

「高度な文明を持ち，平和に暮すペトラ人に，突然，凶悪なバスラ族が襲いかかってきた！　君は，小型ホバーリングバイク・ギルギットペトラを操縦し，ペトラ人を助けだせ！」

日本物産から，ファミコン用ゲーム「セクロス」が発売されます。上のストーリーを読んで，アレ？と思った人もいるのでは。そう，このゲームは，84年に同社から売りだされた業務用ビデオゲーム「セクターゾーン」のファミコン版といえるようです。



▲業務用「セクターゾーン」の1シーン

ゲームは，バイク型自機をコントローラーで操作し，体当たりやエネルギー・ビームで敵の砲台や障害物を破壊していくシューティング・タイプ。

障害物ゾーンやスリップ・ゾーンでのバイク・チェイスや，バイクどうしが体当たりする迫力など，シューティングものプラスアルファのゲーム設定がセールス・ポイントです。

業務用では，ムズカシイ！　という評判だったゲームですから，攻略しがいはありそうです。隠れキャラや隠しフィーチャーもあるらしいですぞ。

カセット版で価格は未定です。

（レポート：古野ちはや）

ファミリーコンピュータ

ディグダグII（ナムコ）

ナムコ社ナムコット情報局の宗　清氏から得た秘密情報をお知らせしましょう。昨年春に発表されたビデオゲーム『ディグダグII』が，ファミコンに移植されました！

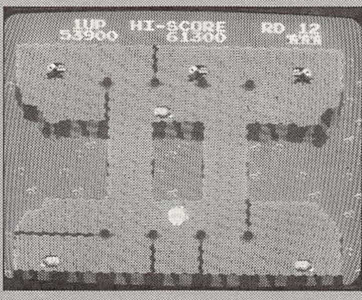
おなじみ『ディグダグ』くんが，今度は海に浮かぶ島の上で宿敵プーカやファイガー相手に大奮闘！　新しい武器ドリルを使って島をくずし，敵をまとめて落としてしまうというゲーム内容です。

ファミコン版でのゲーム・フィールドは72面あり，16面，32面，48面，64面，72面をクリアするごとに「ディグダグシアター」というかわいいデモを見ることができます。また，コンティニュー・モードもあり，クリアしたラウンドならば好きなラウンドからスタートできます。

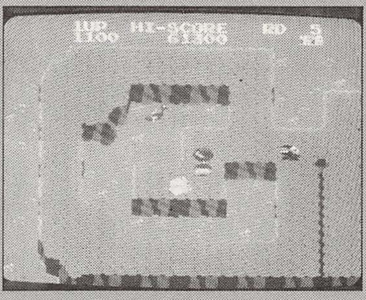
基本的なゲーム攻略は業務用のものとほとんど同じということですからベーシックマガジン別冊の「オールアバウトナムコ」がまた役に立っちゃいますよ。

販売開始は3～4月とのこと。予定価格は4,500円です。ナムコのファミコン用カセットは，これで14本。つぎは何がでるか，待ちどおしいですネ！

※同製品を含むナムコのファミコン用カセットは，電波新聞社でも取り扱っています。



▲ヤッタネ！　ファミコンでDDIIができる



▲あれ，海の中に何かがいるぞ!!

★「Zガンダム」の問い合わせ先…〒111 東京都台東区駒形2－5－4 ㈱バンダイEL事業部「マイコンBASICマガジン」係
★「セクロス」の問い合わせ先…〒530 大阪市北区天神橋1－12－9 日本物産㈱「マイコンBASICマガジン」係
★「ディグダグII」の問い合わせ先…〒146 東京都大田区多摩川2－8－5 ㈱ナムコ商品部ナムコット事業課「マイコンBASICマガジン」係

パソコン
ファミコン

話題の新作ソフト

グーニーズ

＊ファミコン vs MSXどっちがおもしろい!?＊



ここは，グーンドックスという静かな港町。マイキー，ブランド，マウス，チャック，データは，自分たちのことをグーニーズと呼び合う遊び仲間です。ある日，彼らはマイキーの家の２階でなんと！伝説の「海賊，片目のウイリーの宝」のありかをしるす古い地図を見つけてしまったのです。

冒険好きのグーニーズのことですから，さっそく探険に出発。とちゅう出会った，アンディとステファニーも巻き込んで，７人のアドベンチャーがはじまりました。

やっと海のそばに立つ古いロッジの地下に入口を発見したのですが，そこは恐ろしいフラッテリ・ギャングの隠れ家だったのです。グーニーズはギャングに見つかりつかまってしまいます………。

――・――・――・――

大人気の冒険映画「グーニーズ」が，おもしろゲームになりました。地下室や謎の洞くつを進み，敵の手にとらえられた仲間たちを救っていくアクション・アドベンチャー・ゲームが，ファミコンとＭＳＸの２機種で楽しめます。

ゲーム内容が機種ごとに少しちがいますので，今月はファミコン版とＭＳＸ版をそれぞれご紹介していきましょう。

『グーニーズ』はＭＳＸ版は好評発売中，ファミコン版は２月下旬発売予定です。お問い合わせは
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3－14 靖国九段南ビル コナミ（株）
まで。

また，コナミのゲームソフトの新作情報は☎ 03－262－9110で聞くことができます。こちらを活用してください。

for ファミリーコンピュータ



フラッテリ・ギャングの魔の手を逃がれたマイキーが，残りの6人を救いだすという設定なのが，ファミコン版「グーニーズ」です。

プレイのしかた

コントローラーで上下左右に移動，Ⓐボタンでジャンプ，Ⓑボタンで攻撃となっています。攻撃には2とおりあり，ふつうはキックです。パチンコを持っているときはパチンコ玉で離れている敵もやっつけられます。玉数は30個で，使い切るとパチンコはなくなってしまいますからムダ使いしてはいけません。

敵（ネズミかキツネ）をやっつけると，なぜか爆弾がでてくるので拾いましょう。爆弾をとびらの前にセット（しゃがんでⒷボタンを押す）すると，導火線に火がついて爆発するので，中に閉じ込められている仲間を救うことができます。１面に救うことのできる仲間は１人ですから，他のほとんどのとびらの中にはカギかつぼが入っています。カギは三つないと，つぎのステージに進めません。赤いつぼを取ると，体力（ＬＩＦＥ）が回復します。敵にぶつかったりすると体力が減り，０になると１人死んでしまいます。３人死ぬと，ゲーム・オーバーです。

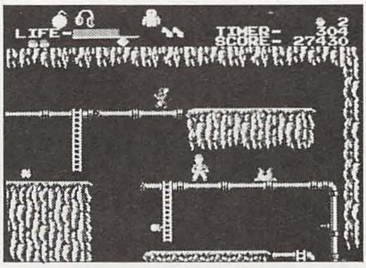
アイテムについて

プレイヤーを助けるアイテムが，各面のいろいろなところに隠されています。

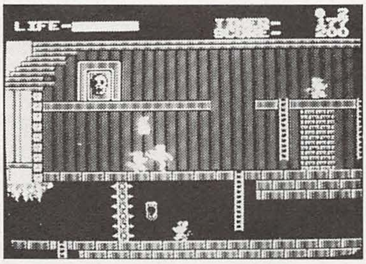
１面にでるのはアイテムは耳栓（みみせん）と耐熱服で，耳栓はオペラ好きのギャングが音符攻撃をしてきたとき，それに当たっても体力の消耗がありません。耐熱服は２面で必要になってきます。火に当たっても体力が消耗しません。

また，ダイヤは１面に七つほどでてくるかくれアイテムで，八つ集めると体力が完全に回復します。

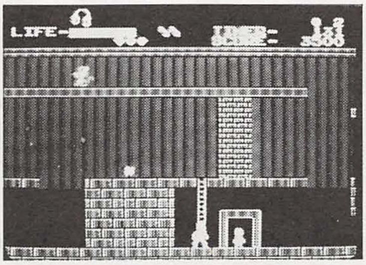
十字架は，白いネズミをやっつけるとでてきます。これを取ると，しばらくのあいだ敵に当たっても大丈夫です。



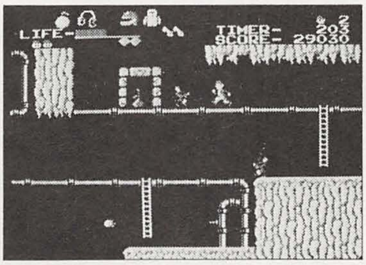
▲水道管がめぐらされたフロアに入った



▲ネズミにキック攻撃だ



▲爆弾でとびらを開けて仲間を助けだす



▲薬がでてきたゾ！

★グーニーズのカタログは現在作成中です。先月号の本誌記事をごらんになってカタログを請求されたかたには，ご迷惑をおかけいたしました。

敵キャラクター

ネズミは一般的な敵で，１回の攻撃でやっつけられるものと２回必要なものがいます。色がちがうので見わけがつくでしょう。じつは，２回の攻撃が必要なネズミは，キツネがネズミに化けているんです。やっつけると爆弾がでてくるので，ありがたい敵です。

ギャングは大変いやなやつで，離れたところからピストルを撃ってきます。

いちばんいやな敵はガイコツです。骨を飛ばしてきたり，自分の頭を飛ばしたりもするので要注意。コウモリは空中を飛んでいるので，キックのタイミングが問題です。ドラキュラもゲスト出演します。

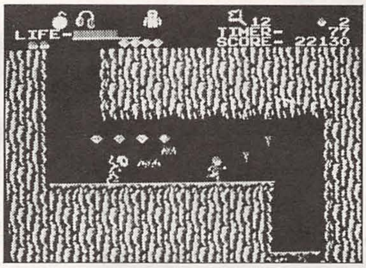
このほかに，火，水滴，岩，滝などの障害物がでてきます。

みてみて ハイテク！

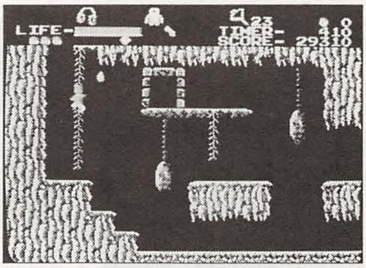
★ジャンプ中にキックすることができます。とってもカッコのいいワザです。

★爆弾を使ってとびらを開け，おびきよせた敵も同じ爆発でやっつける。すぐに爆弾を補給できて便利です。名づけて核分裂!!

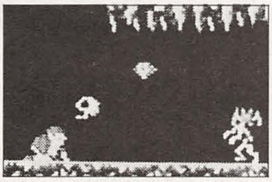
（レポート：断　空我）



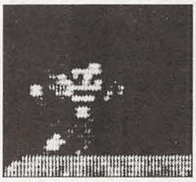
▲骨を投げるガイコツ。ダイヤがあるのに〜



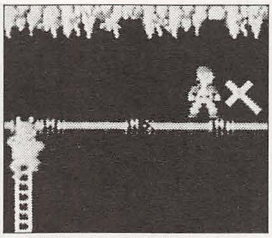
▲上下に動く岩に押しつぶされないように



▲ガイコツの頭投げ！



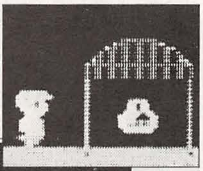
▲頭の大きいドラキュラ!?



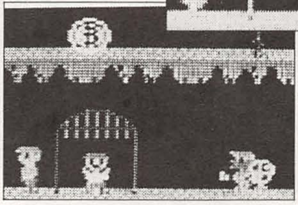
▲十字架を見つけたぞ！

for MSX





▶VITドリンクで体力を増やせ



◀１人救出！　上をころがっていくのはコインだ

悪者につかまってしまったＭＳＸ版グーニーズたちを救いだすのは，チャーリーが洞くつの中で友達になった大男のスロース。こちらは，７人の仲間を救いだすとつぎのステージへいくことができます。

プレイのしかた

スロースくんの武器は強烈なパンチ！　これで，画面中をウロウロするシャレコーベやギャングをやっつけます。

プレイヤーは最初，100％の体力「VIT」（バイタリティ）と０％の経験値「ＥＸＰ」（エクスペリエンス）を持っています。敵の弾に当たったり，岩，水滴などのしかけに当たったりすると，ＶＩＴが少し減ってしまいます。でも，シャレコーベやガイ骨人を倒すとＥＸＰが少しずつ増え，メーターいっぱいになるとＶＩＴに加算されます。ＶＩＴが減ってきたら，シャレコーベのいる面に何度もでたり入ったりして（面が切りかわるたびに同じ位置から敵が出現する）敵を打ち，ＥＸＰをかせぐというセコイやりかたもあるでしょう。ただし，ギャングは何度やっつけてもＶＩＴは増えません。

敵は，ほかにも，あたりを飛びまわるコウモリや，吸バイタリ鬼（ふれるとＶＩＴが減ってしまう）などがいます。

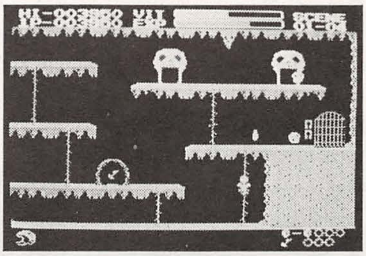
アイテムについて

画面のところどころにカギが置いてあります。それをとるとトビラを開けることができます。トビラの中には，グーニーズが入っていたり，ＶＩＴメーターの増えるＶＩＴドリングが入っていたりします。

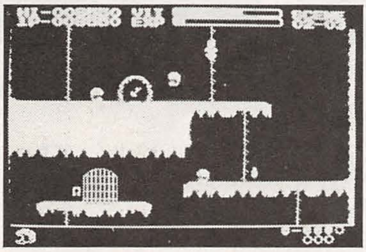
また，ときどき宝袋があらわれます。この中には，ヘルメットやスニーカーなどのプレイヤーを助けてくれるものが入っていますが，よくないものも入っています。

画面のきまったところからボーナス・コインがあらわれることもあります。これはでる位置と条件を確認して早く取らないと，コロコロころがってすぐに消えてしまいますよ。

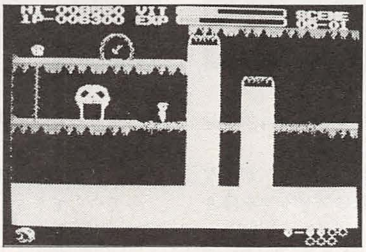
全部で５ステージ（１ステージは５シーンで構成）100画面のこのゲーム。マップを作らないと，とうていクリアは無理かもしれませんよ。



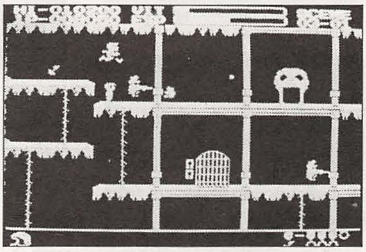
▲つたを登ってとびらをあける



▲ピョンピョンはねるシャレコーベに当たらぬよう



▲滝が流れ落ちている。左にはワープぐちがあるゾ



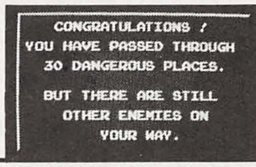
▲危い！　頭の上を飛んでいるのはギャングだ

VIDEO GAME

徹底大解析
2万点ボーナス攻略法

ロードランナーⅢ〔魔神の復活〕

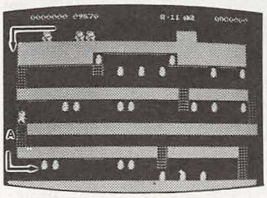
by アイレム
written by FUL



11 面

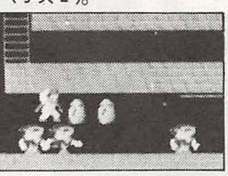
（2万点パターン）

①写真1のように敵がくるまで待ち，3匹目がA地点にきたら敵の頭に飛び乗る。



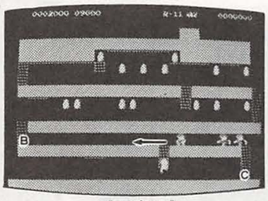
《写真1》落ちてくる敵の頭に乗る

②3匹目の敵が右に移動したら自分も右に頭乗りで移動する（写真2）。



《写真2》

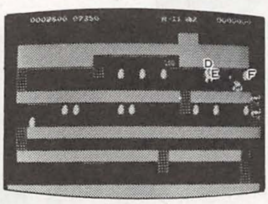
③ハシゴまできたら，3匹目が自分の下を通り過ぎるまで待つ。通り過ぎたらレバーを少し下にずらすと，敵は自分のところにはこないで左へ行ってしまう（写真3）。



《写真3》

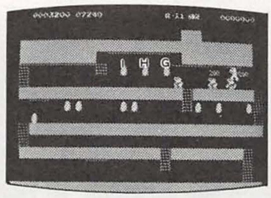
④先頭の敵がB地点にきたら，自分は下に降りてC地点で待つ。3匹目が下に落ちたのを確認して，ハシゴを登る。

⑤ひたすら上に行き，D地点で待期しておく（写真4）。



《写真4》

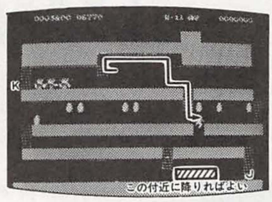
⑥先頭の敵の頭の上に乗ってE地点のすきまを渡り，3匹目の頭の上を使ってFの宝を取り，3匹目の頭の上に乗ったまま左へ移動する（写真4，5）。



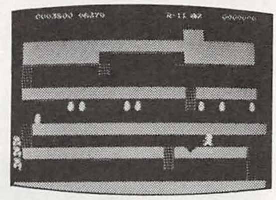
《写真5》

⑦敵の頭の上に乗ったままG，H，I，の宝を取る。

⑧写真6のような経路で，一番下の段まで降りる。J地点で待ち，敵3匹がK地点から落下するのを確認してからハシゴを登る。そうすると写真7の状態になる。

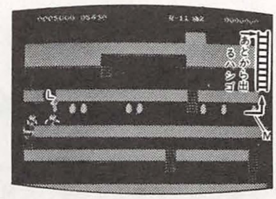


《写真6》



《写真7》

⑨L地点に穴をあけ，先頭の敵の上に乗り，残りの宝を取ってハシゴを登るだけ（写真8）。Mの宝を取ってハシゴに渡るタイミングがむずかしいがここは慣れるしかありません。



《写真8》

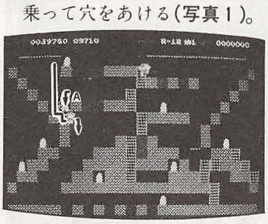
（補足）…この方法以外で，2万点ボーナスとブルータイムを取ることはできません。高度なテクニックが必要とされますが，がんばって試してみよう。

12 面

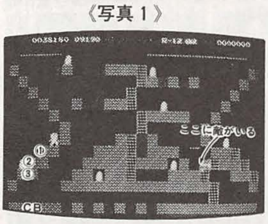
（2万点パターン）

①はじまったらすぐ上に行き，A地点で待つ。

②敵が降りてきたら，頭の上に乗って穴をあける（写真1）。



《写真1》

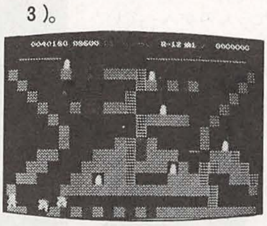


《写真2》

③敵が写真2の位置にきたら，①②③と穴をあける。

④穴から飛び降りて，すぐB地点に穴をあける。ほんの少し待ってC地点に穴をあける。微妙にずれると，2万点をミスしたり，死を招くので注意！

⑤2匹とも半殺しさせる（写真3）。

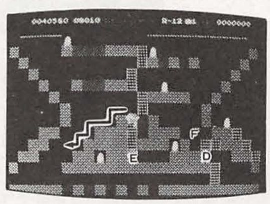


《写真3》

⑥D地点に行き，敵をE地点にかためる（写真4）。

⑦F地点に行くと，2匹が連なって階段状のブロックを降りていく。

⑧敵がG地点にきたら，①～④と穴をあける（写真5，6）。



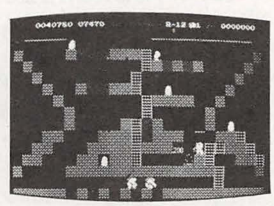
《写真4》



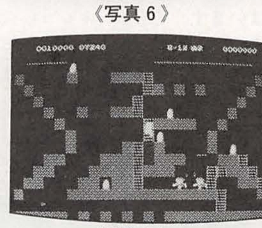
《写真5》バーにぶらさがって穴をあける

⑨穴をあけ終わったらハシゴを登る。すると，2匹とも穴を通ってやってくる（写真7）。

⑩バーをわたってH地点をあけて，下に降りる（写真8）。



《写真6》



《写真7》

⑪降りたら，写真9の位置で待つ。

⑫敵が穴に落ちたら，写真10のように穴をあけて脱出。残りの宝を取る。

お待たせしました。『ロードランナーIII』11〜30面の，２万点ボーナス攻略を中心とした大解析をおとどけしましょう。画面写真をふんだんに使い，とにかくこれさえあれば，誰でも30面をクリアできるように書いたつもりです。

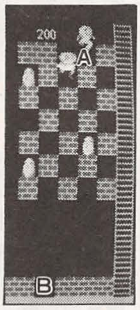
なお，１〜10面はベーマガ１月号に掲載されていますので省略しました。

各面の初期画面と隠れキャラクターの場所は，本誌カラー(238〜239)ページをごらんください。

13　面

（２万点パターン）

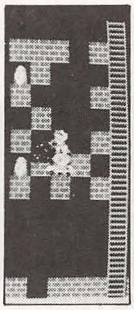
①写真1,2,3のように宝を取り，A地点にいた敵をB地点にシールドさせる。



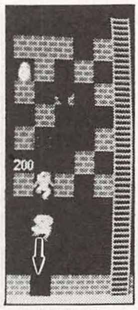
《写真１》

②同様に，敵の頭に乗って順に穴をあけ，C地点の敵をD地点にシールドさせる(写真４)。

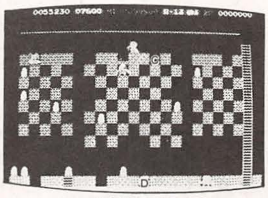
③E地点の敵をF地点に，G地点の敵をH地点にそれぞれシールドさせる（写真５）。



《写真２》

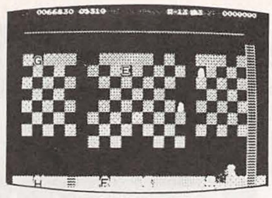


《写真３》



《写真４》

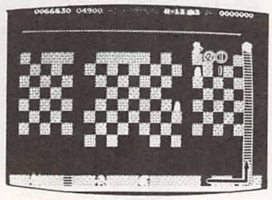
④①②と穴をあけ，B地点にいた敵をI地点にシールド（写真6,7）。



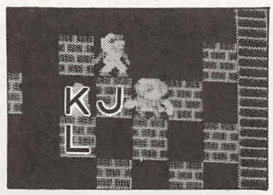
《写真５》シールドした敵を上へつれだす

⑤敵の頭の上に乗ってJ地点をあけ，Kの宝を取り，L地点をあける。

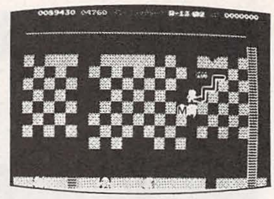
⑥敵の頭を利用してMの宝を取る（写真８）



《写真６》

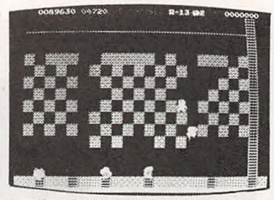


《写真７》

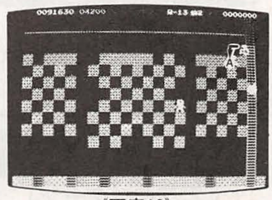


《写真８》

⑦シールドされていた敵が，ハシゴがでて来たため上にはいあがってくるが，自分はM地点で待っている（写真９）。



《写真９》敵が動きだしてもじっとガマンする



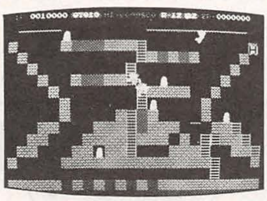
《写真10》

⑧敵は，A地点にすべてシールドされる（写真10）。

14　面

（２万点パターン）

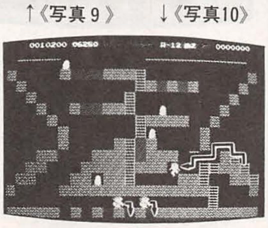
①まず，敵１匹をひきつれてA地点へ行く。



《写真８》

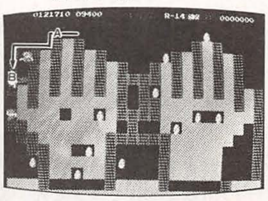


↑《写真９》　↓《写真10》



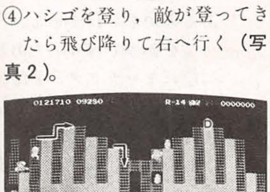
②敵がA地点を通ってやってきたらB地点で待つ。

③レバーを少し下にずらす。すると敵がハシゴから飛び降りる（写真１）。



《写真１》

④ハシゴを登り，敵が登ってきたら飛び降りて右へ行く（写真２）。

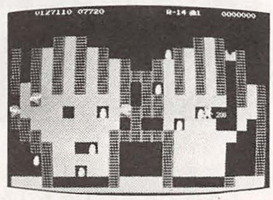


《写真２》

⑤C地点の宝を取り，右へ行く。

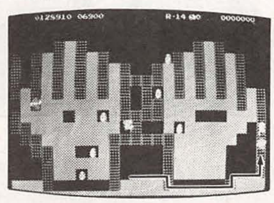
⑥DEFの順に宝を取る（写真３）。

⑦中央にいる敵１匹を右へつれてて行く（宝を持っている場合はおかせる）。

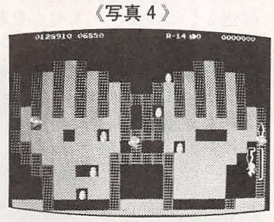


《写真３》

⑧写真４，５のように敵をかわす。



《写真４》

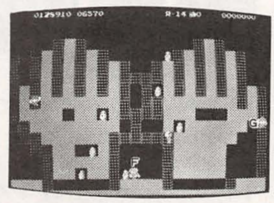


《写真５》

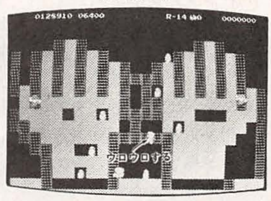
⑨すぐ左へ行き，ハシゴを登る。

⑩写真６，７のように，自分を右や左に移動させて，敵（G）を動かなくする。敵（F）の宝を置かせる。

⑪敵（F）が置いた宝を取り，ひきつれて右へ行く。



《写真６》



《写真７》敵をみんなかためてしまう

⑫敵（F）についても写真４，５をやる。

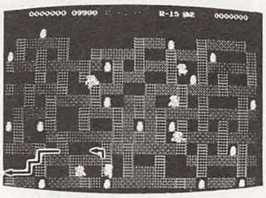
⑬すぐハシゴを登れば，敵（F）は左へくることができない。

⑭残りの宝を取って，左端にでるハシゴを登る。

15 面

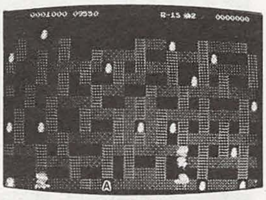
（２万点パターン）

①はじまったら写真1の位置で待つ。



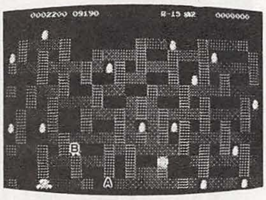
《写真１》

②敵をひきつれ，誘導してシールドさせる（写真２）。



《写真２》

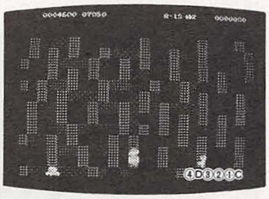
③Ａ地点の宝を取ってＢ地点で待つ（写真３）。敵を３匹固め



《写真３》

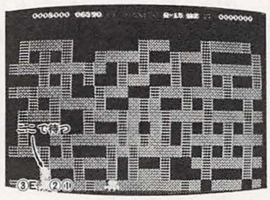
ておく。

④写真４のように，上方の宝をすべて取り①～④と穴をあけてＣ，Ｄの宝を取る。このとき，固まっていた３匹が，Ａ地点に勝手にシールドされる。



《写真４》

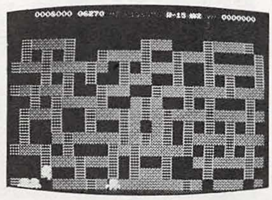
⑤写真５の①②③とすばやく穴をあけ，はしごのところで待つ。①が埋まりかけのときに



《写真５》

Ｅ地点をあける。

⑥写真６のように，埋まりかけのブロックにはまって敵が死ぬ。



《写真６》

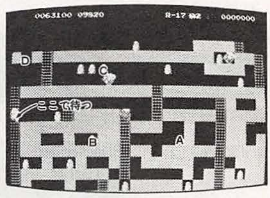
⑦１匹目が死んだら，ハシゴを登ればよい。２匹目が死ぬと同時に，ハシゴができる。

17 面

（２万点パターン）

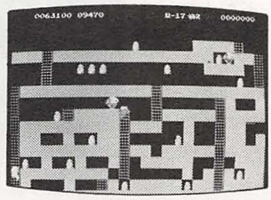
《 A，Bの宝が光っている場合》

①Ｄ地点に穴をあけ，写真１の位置で待つ。



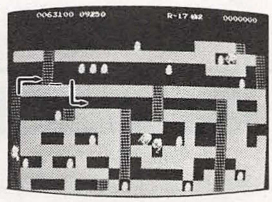
《写真１》

②敵が固まったら，少し下へ降りる（写真２）。



《写真２》

③敵が自分と同じ横座標軸上にきたら写真３の位置へ行く。すると，敵はシールドされる。



《写真３》

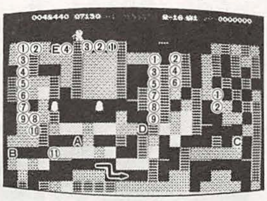
④写真４，５，６のように宝Ｂと宝Ｄを取る。

⑤宝Ａを取る（Ａが光っているときは，Ｂの宝の前に取る）。

16 面

（２万点パターン）

①写真１左はしの①～⑩と穴をあけ，Ａ地点の宝を取ってから⑪をハシゴの上であける。



《写真１》

②Ｂ地点の宝を取って⑪からでる。

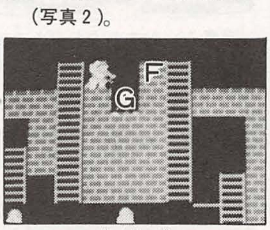
③Ｃ地点をあけて，右側へ行く。

④宝二つを取り，①②と穴をあけて下に落ちる。

⑤Ｄ地点の宝は，①～⑨と穴をあけ宝を取り，⑥を通って脱出。

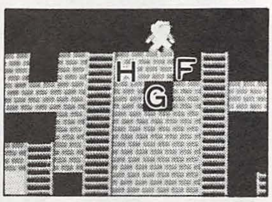
⑥左上で①～④と穴をあけて宝Ｅを取り，③で待つ（写真１）。

⑦Ｆが埋まったらＧをあける（写真２）。



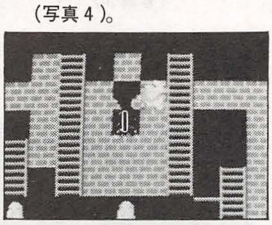
《写真２》

⑧す早くＦをあけ，しばらく待ってＨをあける（写真３）。



《写真３》

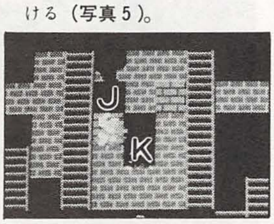
⑨Ｆを通って落とし穴に入る。Ｇが埋まる前にＩをあける（写真４）。



《写真４》

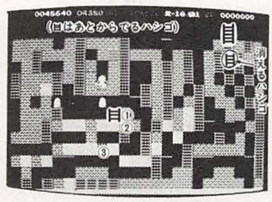
⑩Ｆの上を通り，Ｊ地点をあける。

⑪落とし穴にはいり，Ｋ地点をあける（写真５）。



《写真５》

⑫Ｋ地点を通って宝を取る（写真６）。



《写真６》

⑬ラストの宝を取り，①②③と穴をあけて脱出。

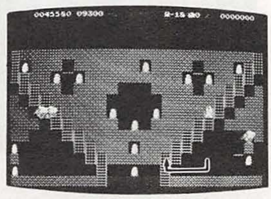
補足……この面ではあとからでるハシゴが，とんでもないところに出現するバグがあります。もちろん，クリアすることはできません。原因は，隠れキャラクターにあるのかもしれません。

宝を全部取り終わったあとに隠れキャラクターをだすともしバグが起こって○印のついたハシゴが消えたとしても，登れてしまいます。理由はわかりませんが，隠れキャラクターはあとまわしのほうがいいでしょう。

18 面

（２万点パターン）

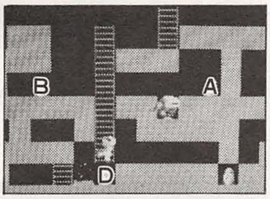
①はじまったら右に行き，写真１の位置で待つ。



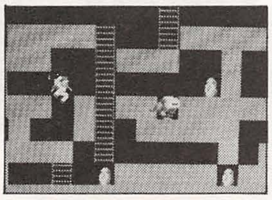
《写真１》

②敵が固まったら下に降り，ハシゴを登る，すると，写真２のように敵は凝固して，まったく動かなくなるのである。

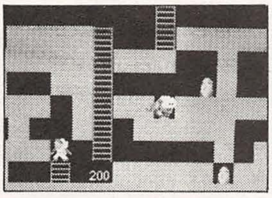
③Ａが光っている場合だけ，①～③と取ることができる。



《写真４》



《写真５》



《写真６》

⑥写真７，８のように穴をあけて宝Ｅを取りＦをあけて脱出。

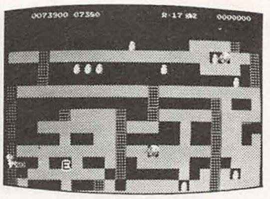
⑦写真９のように①〜⑧と穴をあける。

⑧写真10の⑨〜⑬と穴をあけ，宝を取って落とし穴にはいる。

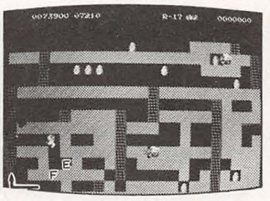
⑨Ｇの宝を取って上に行く。

⑩①〜④と穴をあけ，２匹目が降りるのといっしょに降りる（写真11）。

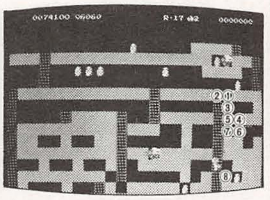
⑪Ｈを取ったあと右にもどり，右から回って最後の宝を取る。



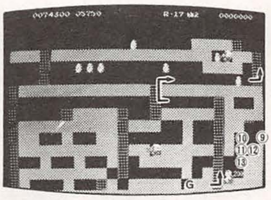
《写真７》



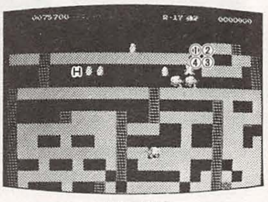
《写真８》



《写真９》



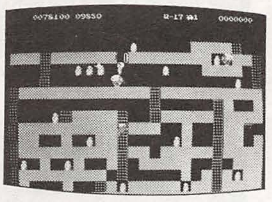
《写真10》



《写真11》

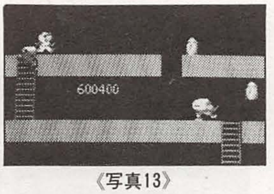
《Ｃの宝が光っている場合》

①Ｉ地点をあけ，すぐ飛び降りる（写真12）。

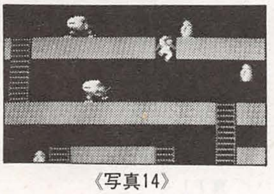


《写真12》

②敵につかまらないようにハシゴまで行き，Ｉ地点の穴から落下する（写真13，14）。

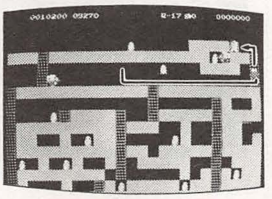


《写真13》



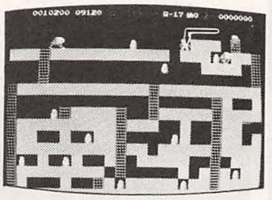
《写真14》

③右に行ってハシゴを登る。このとき，敵を１匹だけ誘導する（写真15）。



《写真15》

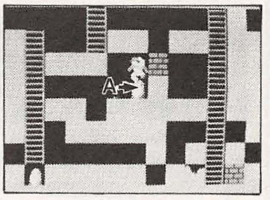
④写真16のように穴をあけ，くぼみに降りると敵はシールドされる。



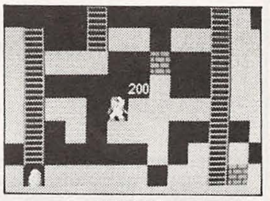
《写真16》

⑤もう１匹も同様にしてシールドさせる。

⑥残りの宝を取る。Ａの宝は写真17，18のように。それ以外の宝は，〈Ａ，Ｂの宝が光っている場合〉の項を参照。

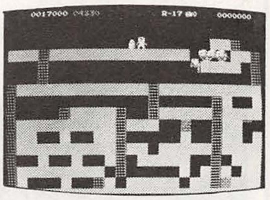


《写真17》

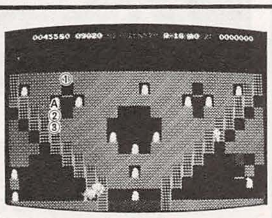


《写真18》

⑦敵がシールドされているところにある宝は，写真19のように，敵を解放させればよい。



《写真19》



《写真２》

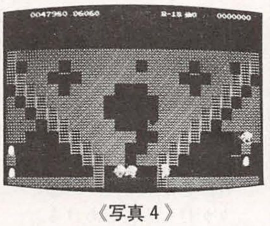
④写真３左側の①〜㉑と穴をあけて，Ｂ地点の宝を取る。



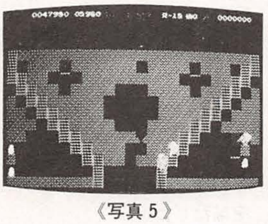
《写真３》

⑤右側の①〜⑳と穴をあけて宝を取る。

⑥写真４，５，６のように２匹の敵をひきつれていく。注意することは，写真５のように，

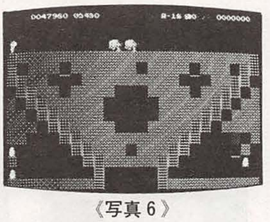


《写真４》



《写真５》

２匹ともハシゴを登らせるくらいひき付けておかねばならないということ。でないと，

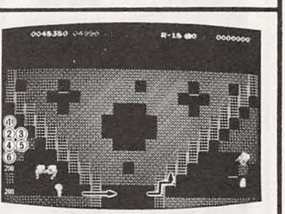


《写真６》

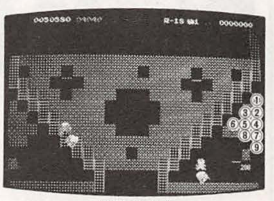
１匹だけ左へ行ってしまうのだ。あとは，自分との距離をひきはなせばよい。

⑦写真７の①〜⑥と穴をあけ，二つの宝を取り右へ行く。右側のハシゴをすぐ登れば，敵は追ってこない。

⑧①〜⑨と穴をあけ，頭渡りで宝を取り，そのまま左のハシゴまで行く（写真８）。



《写真７》

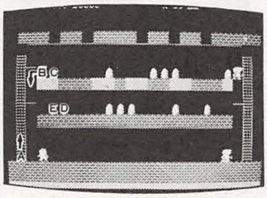


《写真８》

19　面

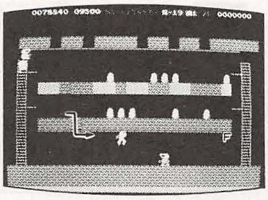
（2万点パターン）

①A地点で待ち，敵Bが地面につく少し前にハシゴを登り，宝CDEを取る。



《写真1》

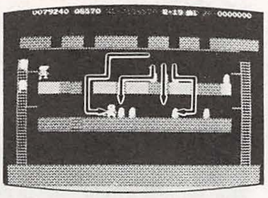
②バーをつたわってF地点で待つ。敵は，左上部で固まる（写真2）。



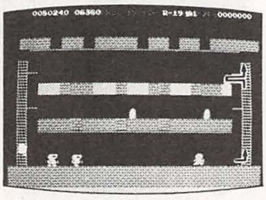
《写真2》

③**写真3**のように宝を取る。注意することは，敵を分裂させずに固めておくこと。

④**写真4**のように敵をひきつれてくる。

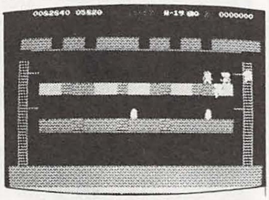


《写真3》



《写真4》

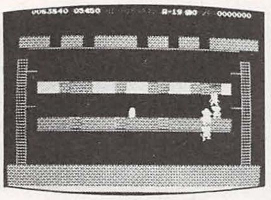
⑤写真5の位置で待つ。



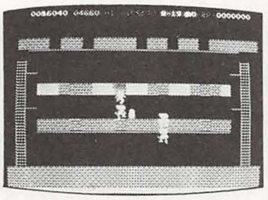
《写真5》

⑥敵の頭を利用して，宝を取る（写真6）。

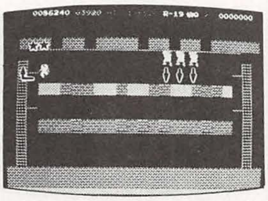
⑦最後の宝も敵の頭を使う（写真7）。



《写真6》



《写真7》



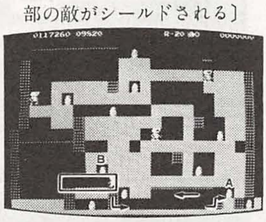
《写真8》

⑧右からまわって敵をひきつれていき，**写真8**の位置で落下すると，敵も下に落ちる。左上部2か所の隠れキャラをだすことができる。

20　面

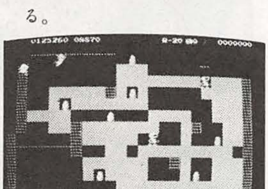
（2万点パターン）

①光る宝を取る（**A，Bが光っている場合のみ**）。**写真1**ではAが光っている。〔**写真1**の□印のところにいると，右上部の敵がシールドされる〕



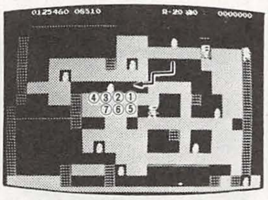
《写真1》

②**写真2**のように敵をつれてくる。



《写真2》

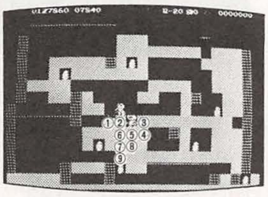
③**写真3**の位置で待ち，敵をシールドする。



《写真3》

④矢印のように進み，①〜⑦と穴をあけると，敵がくぼみに入る。

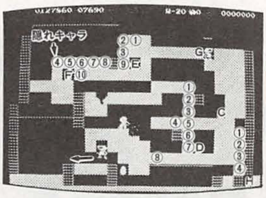
⑤**写真4**の①〜⑨と穴をあける。このとき，敵は**写真5**のように落とし穴を通って，左へ行く。



《写真4》

⑥**写真2，3**のように，もう1匹の敵もシールドさせる。

⑦**写真5**の①〜⑤と穴をあけてCの宝を取り⑥⑦と穴をあけて脱出。



《写真5》

⑧**写真5**左側で①〜⑨と穴をあけEを取り，⑩をあける。⑧が埋まったら⑤をあけ，Fを取って脱出（④から隠れキャラがでなかった場合）。

④から隠れキャラがでたときは，④⑤⑨と穴をあけてEを取り，隠れキャラの宝を取る。⑤〜⑧と穴をあけ，⑤が埋まりかけたら⑩をあける。

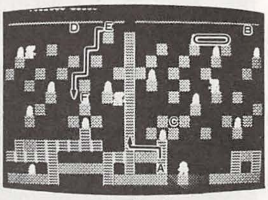
⑨Gをあけて（あけておくと，敵が下の部屋にシールドされる），①〜④とあけてHの宝を取る。

クラウJr.豆知識…シールドされているときは目が赤色，ふつうは緑色。カラータイマーの役割を果たしている。

21　面

（2万点パターン）

①A地点で待ち，両側の敵を十分ひきつけてハシゴを登る（写真1）。



《写真1》

②B地点で待ち，下に落ちて○印の間に敵2匹を落とす。C地点にシールドさせる。

③光る宝を取る。どの位置が光ってても取れる。

④D地点で待ち，敵がE地点にきたら下に降りる。敵は矢印のルートをたどるから，頭を利用してFの宝を取る。

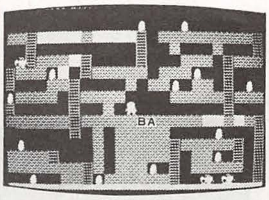
⑤写真2の位置で待つ。

⑥敵が上から落ちてきたら飛び

22　面

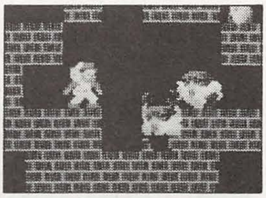
（2万点パターン）

①はじまったらすぐA地点に穴をあけ，B地点もあける。ほんの 少し待ってB地点をあけるのがコツ（写真1）。



《写真1》

②**写真2**のように2匹とも半殺しにする（穴に完全に入る前に穴がふさがるようにする）。

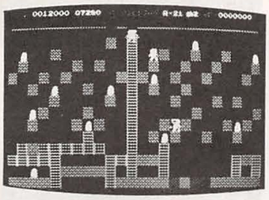


《写真2》

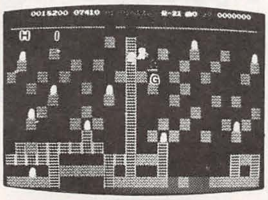
③**写真3**の位置で待つ。その間に，殺した2匹はシールドされてしまう。

④敵が**写真3**の位置にきたら，ハシゴを登りC地点で待つ（写真4）。

⑤敵がシールドされる。



《写真2》



《写真3》

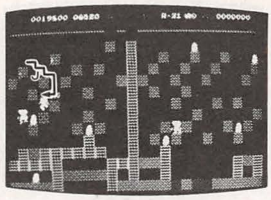
降り，ハシゴを登り敵の頭に移って穴をあける（写真3）。

⑦Gの宝を取る。

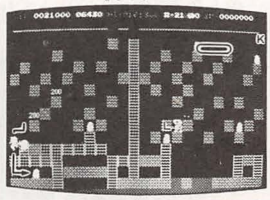
⑧H地点で待ち，I地点に敵がきたら下に降りる。

⑨敵が写真4のJ地点にきたとき，頭渡りで右へ行く。

⑩頭渡りで左へ行き，下をまわって逃げる（写真5）。



《写真4》



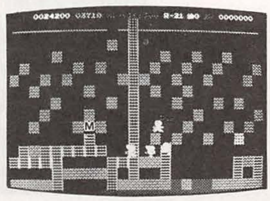
《写真5》

⑪敵をひきつれてK地点で待つ。下に降りて，○印の間に落とすと，敵をシールドできる。

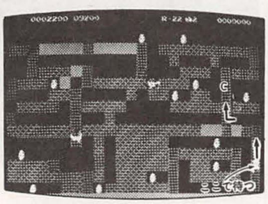
⑫残っている宝を取る。

⑬写真5のL地点をあけ，頭渡りで左へ行く（写真6）。

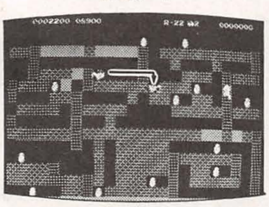
⑭敵は，M地点で固まる。



《写真6》



《写真3》

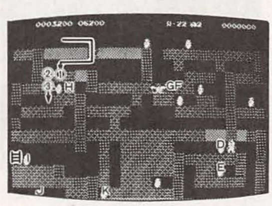


《写真4》

⑥光る宝を取る（どの位置にあっても取れる）。

⑦DとEの宝は，落とし穴を使う（写真5）。

⑧画面右半分の宝を取ったあとF，Gと穴をあけ，敵を下の空洞にシールドする。これは



《写真5》

敵がいるところにハシゴができてしまうため。

⑨Hの宝は①～③と穴をあけ，上からまわって取る。

⑩IJK以外の宝をすべて取っておく。

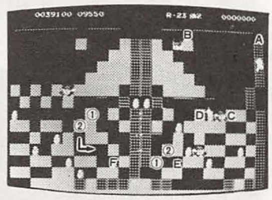
⑪IJKの宝を取ってハシゴを登る。



23 面

（2万点パターン）

①A地点で待ち，敵がB地点にきたらハシゴを降りる。敵は落下する(写真1)。



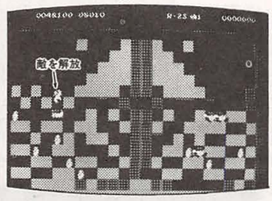
《写真1》

②光る宝を取る（写真1の場合…頭の上に乗ってC地点をあけ，バーにつかまり敵が下の空間に入ったらD地点をあける。光る宝を取って左へ行く)。

③Eの宝は①②とあけて取りに行く。

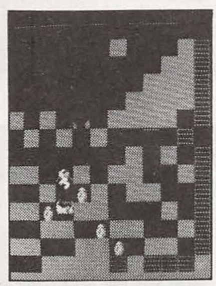
④Fの宝は①②とあけて取りに行く。

⑤穴をあけて，敵を解放してやる（写真2）。

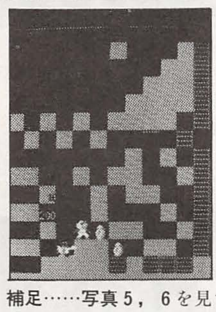


《写真2》

⑥写真3，4のように，順に下へ行く。

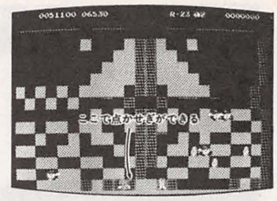


《写真3》

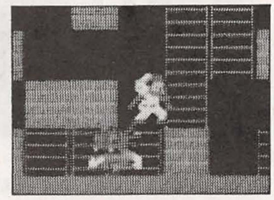


《写真4》

補足……写真5，6を見てください。これは，隠れキャラを利用した点かせぎで，10万点ぐらい入る荒技です。知っている人は知っている頭乗りの



《写真5》

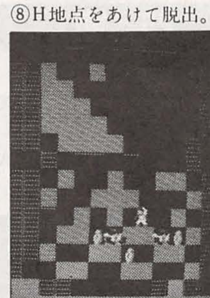


《写真6》

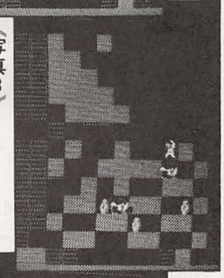
1,000点テクニックが何度もできるのです。3か所の隠れキャラの位置がありますが，1か所は，簡単にこの状態に持ち込めます。ほかの2か所は，誘動テクニックが必要です。高度なテクニックに挑戦したい人は，一度ぐらいは，やってみるのもいいでしょう。穴をあけてある理由はやってみるとすぐわかります。

⑦写真7，8，9のようにして，右側の宝を取る。3匹目が落下するのを確認してから，G地点をあける。

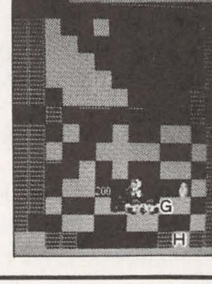
⑧H地点をあけて脱出。



《写真7》



《写真8》

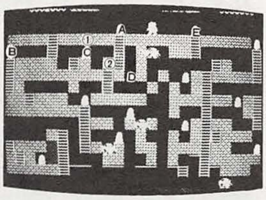


《写真9》

24 面

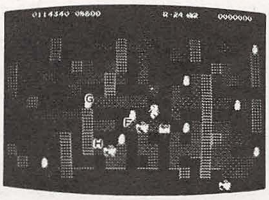
（2万点パターン）

①A～Eの順に宝を取る。CとDの宝は，①②と穴をあけて連続的に取る（**写真1**）。



《**写真1**》

②頭渡りをして，**写真2**の位置に行く。



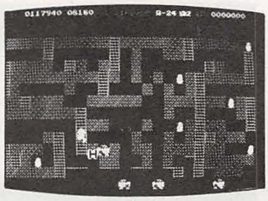
《**写真2**》

③F地点をあけ，頭渡りをして反対側へ行く。

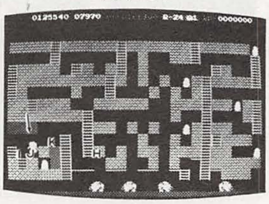
④Gの宝を取り，H地点をハシゴからあける（**写真3**）。

⑤**写真4**の位置で待つ。

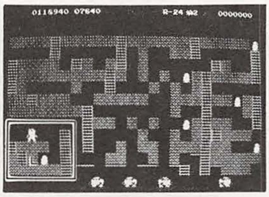
⑥H地点が埋まりかけたら，I，



《**写真3**》



《**写真4**》

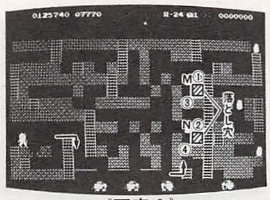


《**写真5**》

J，Kと穴をあける（**写真4**）。

⑦**写真5**のL地点をあけ，宝を取って脱出（**写真6**）。

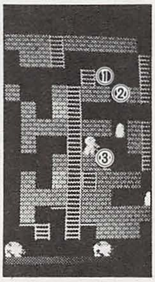
⑧宝M，Nを取るには①②と穴をあけ落とし穴にはいって③④と穴をあける。④をあけたら，①



《**写真6**》

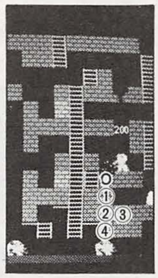
の上を通って上から落下すればよい。

⑨**写真7**のように，①～③と穴をあける。



《**写真7**》

⑩上から落下して，O地点をあける（**写真8**）。あとは①～④と穴をあける。

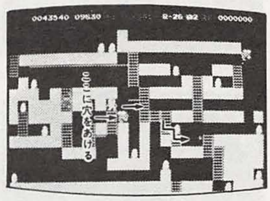


《**写真8**》

26 面

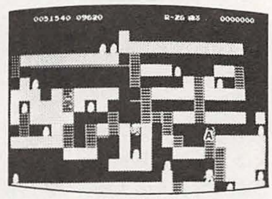
（2万点パターン）

①はじまったら**写真1**の位置に穴をあけて，敵を入れる。



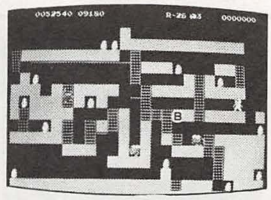
《**写真1**》

②**写真2**の位置へ行き，敵1匹をシールドする。



《**写真2**》

③Aの敵が落ちてきたらハシゴを登り，**写真3**の位置へ行く。



《**写真3**》

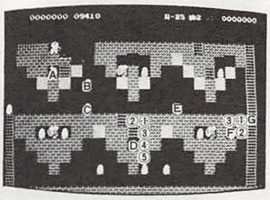
④B地点に穴をあけ，敵を入れ

25 面

（2万点パターン）

①光る宝を取る（どの位置で光っていても取ることは可能）。

②**写真1**のように穴をあけ，A～Cの宝を取る。



《**写真1**》

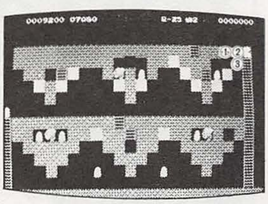
③**写真1**中央の①～⑤と穴をあけDの宝を取る。

④右側の①をブロック側からあけてEの宝を取り，Gの位置へ行く。②③と穴をあけて，Fの宝を取る。

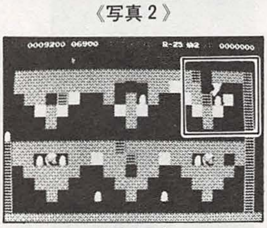
⑤**写真2**で①②と穴をあけ，①が埋まりかけたときに③をあける。

⑥**写真3**のようにして，宝を取って脱出。

⑦**写真4**左の①～⑤と穴をあけ③で待つ。敵の頭に乗りながら落ち，2匹目の敵が地面に



《**写真2**》



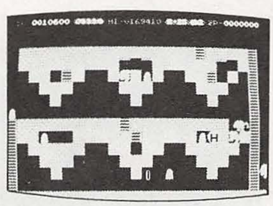
《**写真3**》

ついたらすぐ右の宝を取って逃げる。

⑧**写真4**右の①②と穴をあけ，敵がハシゴを登ってくるタイミングを見て飛び降りる。敵



《**写真4**》

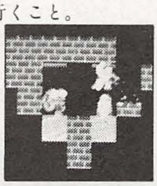


《**写真5**》

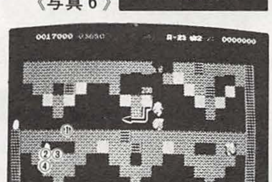
はシールドされる（**写真5**）。

⑨H地点にいる敵も同様にして，シールドしてしまう。注意することは，I地点まで行ってから右に行くこと。

⑩**写真6**，**7**のように敵を解放する。



《**写真6**》



《**写真7**》

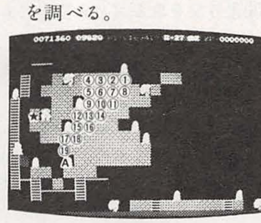
⑪左へ行き，①～④と穴をあけ，クリア！

27 面

（2万点パターン）

〈隠れキャラが出現した場合〉

①隠れキャラクターをだす（**写真1**）。でなかったら，反対側を調べる。



《**写真1**》

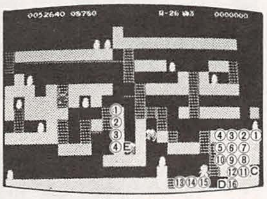
②**写真1**の①～⑲と穴をあけ，



《**写真2**》

る。

⑤**写真4**の位置へ行く。敵はシールドされる。

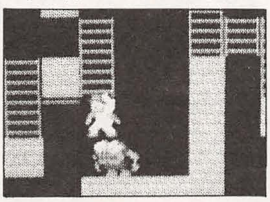


《写真4》

⑥**写真4右下の**①～⑯と穴をあけ，Cの宝を取り，⑯を通ってDの宝を取り，左のハシゴへ行く。

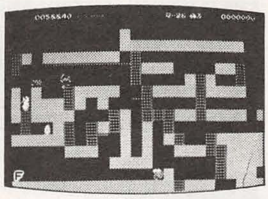
⑦E地点にいる敵（宝を持っている）を解放するためには，①～③と穴をあけ敵の頭を利用して④をあける。**写真5**のように頭渡りをする。

⑧**写真6，7**のようにして宝Fを取る。宝Fがラストとなるように，残っている宝を取っておく。

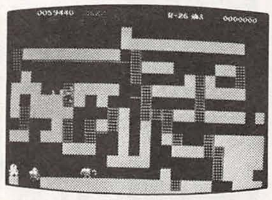


《写真5》

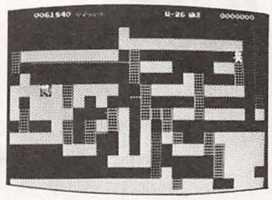
⑩**写真8，9**のようにクリアする。



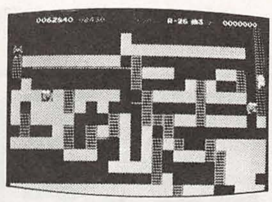
《写真6》



《写真7》



《写真8》

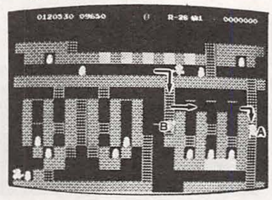


《写真9》

28 面

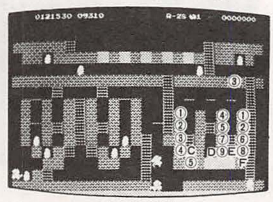
（2万点パターン）

①はじまったらA地点へ行く（写真1）。



《写真1》

②敵が2匹ともB地点に固まったらハシゴを降りる。敵はシールドされる（**写真2**）。



《写真2》

③光る宝を取る（どの位置でも可能）。

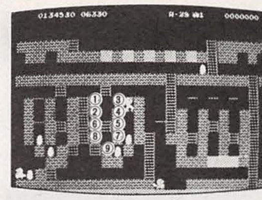
④①～④と穴をあけ，Cの宝を取り⑤をあけ脱出。

⑤①～⑨と穴をあけてD，Eの宝を取り，Fの落とし穴を通って脱出。

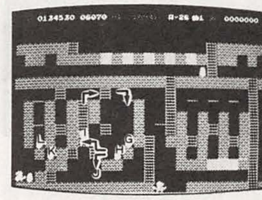
⑥**写真3**で①に穴をあけて，①が埋まる前に②をあける。①の上を通って③をあける。

⑦④～⑨と穴をあける。

⑧宝GHを取ってI地点へ行く（**写真4**）。安全なほうがいいのなら J地点へ行く。



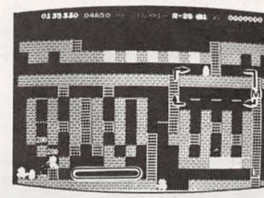
《写真3》



《写真4》

⑨宝KLは，宝GHと左右対称なので，上のやりかたを参照。

⑩宝Kを取ったあと，**写真5**のように敵を解放させる。

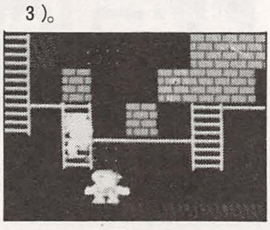


《写真5》

⑪逃げるときに，敵が◯印のところに宝を置いた場合は，M地点から落下してL地点に行き，敵をシールドさせる。置かなかった場合は，矢印のとおりに動き，置かせる。

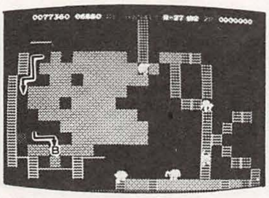
宝Aを取る（**写真2**）。

③隠れキャラを解放する（**写真3**）。



《写真3》

④残りの宝を取ると，OKの文字がでる（**写真4**）。Bの敵は，頭渡りをしたあと解放すると，勝手にシールドされる。



《写真4》

〈隠れキャラが出現しなかった場合〉

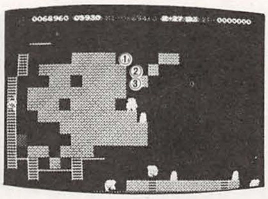
①**写真5**上部で①～⑩と穴をあけ，敵を解放する（**写真5**）。



《写真5》

②⑪～㉘と穴をあけ，宝を取る。

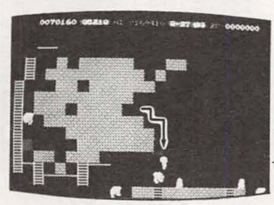
③**写真6**のように穴をあけて，残りの宝を取る。



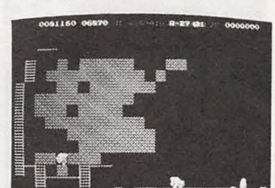
《写真6》

④タイミングよく飛び降りる（**写真7**）。敵の目が見えたときが降りるチャンス。

⑤**写真8**の位置で待ち，敵を引き離す。



《写真7》



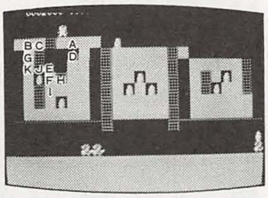
《写真8》



29 面

（２万点パターン）

①A，B，Cと穴をあける。まれに隠れキャラがでるが，でたらもう一度穴をあける。



《写真１》

②宝D，Fを取って，すぐF地点をあける。

③ハシゴを登り，A地点が埋まりかけたらG地点をあける。

④すぐH地点へ行き，I地点をあける。

⑤F地点が埋まったらJ地点へ行き，すぐF地点をあける。

⑥K地点を少し待ってからあける。

⑦写真２のようにL地点をあけて，宝を取る。



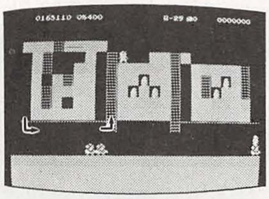
《写真２》

⑧写真３，４のようにして脱出。




《写真３》　《写真４》

⑨写真５のように穴を三つあける。



《写真５》

⑩一つ目の穴が埋まりかけたら写真６のように二つあける。




《写真６》　《写真７》

⑪穴を二つあけて落ちる（写真７）。



《写真８》

⑫写真８左の①～④と穴をあけ，宝MNを取って脱出（写真８，９）。

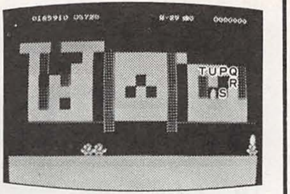


《写真９》

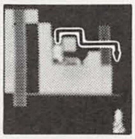
⑬写真８右の①～④と穴をあけ宝Oを取る。

⑭PQRと穴をあけ，Pが埋まりかけたらSをあける（写真10）。

⑮T，U，P，Q，Rと穴をあけ，Sを通って宝を取る（写真11）。



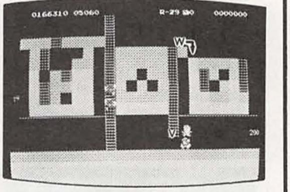
《写真10》



《写真11》

⑯ブロックが埋まる前に脱出。

⑰敵の頭に乗ったまま移動し，V地点で待つ（写真12）。レバーを少し下にずらしておかないとダメ。



《写真12》

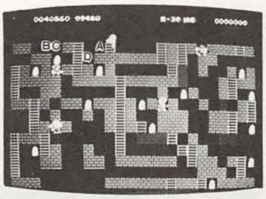
⑱敵が全部W地点に落下したら，地面に降りてからハシゴを登る。

補足……地面に降りずにV地点からハシゴを登ろうとすると,なぜかクリアできない。一度は試してみよう。

30 面

（２万点パターン）

①A～Dと穴をあける（写真１）。



《写真１》

②Aを再びあけ，Eをあけて宝を取る（写真２）。



《写真２》

③敵の上の宝を取り，F地点に穴をあける。

④すばやく脱出（写真３）。

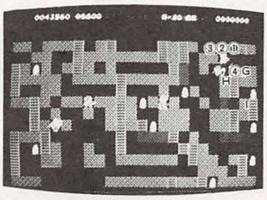


《写真３》

⑤写真４右上で①～④と穴をあけ，宝Gを取る（写真４）。敵の頭を利用するところがコツ。

⑥H，I地点を穴あけして，写真５の位置で少し待つ。

⑦J地点をあけて，宝Kを取りに行く（写真６）。

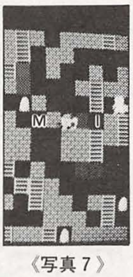


《写真４》




《写真５》　《写真６》

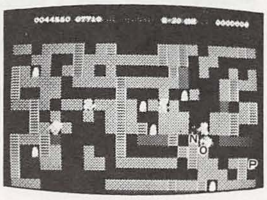
⑧写真６の，宝Lを取りI地点が埋まったら左へ行く（写真７）。



《写真７》

⑨敵の頭に乗ってM地点をあける。

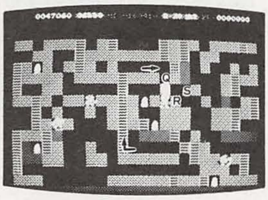
⑩敵の頭に乗ってN地点をあける（写真８）。



《写真８》

⑪O地点をあけて宝Pを取る。ハシゴを登り，O地点を通って脱出。

⑫Q地点をあけ，落とし穴に入る（写真９）。



《写真９》

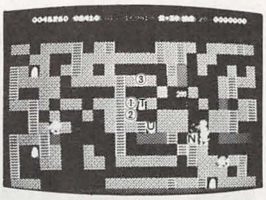
⑬R地点をあけ，敵の頭に乗って宝Sを取る（写真10）。



《写真10》

⑭レバーを右にたおしておき，敵の頭に乗る。

⑮すぐN地点をあける（写真11）。



《写真11》

⑯①～③と穴をあけ，宝T，Uを取り，②を通って脱出。

⑰敵の頭に乗ってV地点をあける（写真12）。

⑱敵がいたところに降りてから左へ行く。

⑲すばやくW地点をあける（写真12）。



《写真12》

⑳左へ行き，宝X，Yを取る。

㉑宝Zを取り，全30面クリア。

山下章のレスキュー!!……
アドベンチャー・ゲーム



このコーナーは，アドベンチャー・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

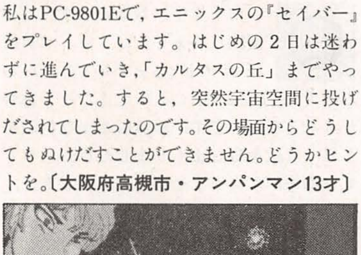
なお，タイトルでは，アドベンチャー・ゲームを解き終わった人の「攻略おめでとう！」写真を掲載しています。本コーナーに登場したい人は，できるだけアップで顔が写っている写真と，解いたゲーム名，かかった時間数（日数），感想を記入してお送りください。今月のヒーローは，兵庫県神戸市の森下充朗君です。

みなさん，あけましてオメデトー！（この原稿が86年の初仕事なのだ）ボクあてに，たくさんの年賀状をどうもありがとうございました。この場をかりて，新年のごあいさつをさせてもらいマス。さて，今年（といってももう3月号だけど）から，このレス・アベがなんと5ページに拡張されました。これも，ひとえにみなさんからのハガキのおかげです。さあ，つぎは，めざせ6ページ!?

Q&Aコーナー

AVG編

Q 山下先生，あけましておめでとうございます。では，さっそく質問させてもらいます。今，私はPC-9801Eで，エニックスの『セイバー』をプレイしています。はじめの2日は迷わずに進んでいき，「カルタスの丘」までやってきました。すると，突然宇宙空間に投げだされてしまったのです。その場面からどうしてもぬけだすことができません。どうかヒントを。〔大阪府高槻市・アンパンマン13才〕



▲『セイバー』ザラスの魔法からのがれるには？

A アニメーションが美しいことで有名な『セイバー』。その中で一番むずかしいのが，アンパンマンくんが悩んでいる宇宙空間の場面だ。じつをいうと，この宇宙空間はザラスが作りだした幻覚なんだ。だから，幻覚をやぶるような行動をとればいい。昔のマンガに，自分の体を傷つけた痛みで幻覚からのがれようとするパターンがあったけど，ここではそうじゃない。ようするに，幻覚を見ないようにすればいいのサ！　そういえば，『デーモンズ・リング』でも同じトリックがあったっけ。

Q 山下先生，あけましておめでとうございます。ボクが悩んでいるのは，『デゼニランド』の瀬戸内海の海賊で，キャビネットにシールが張ってある場面です。シールをはがそうと水をくんできたまではいいのですが，かんじんの「はがす」という単語がわかりません。「TAKE SEAL WATER」などとやってもダメでした。ちなみに，ボクは『テラ4001』しか解いたことがない中学1年生です。この未熟な私に，いいヒントをくださいませ。

〔東京都府中市・デゼニマン2号11才〕

A この場面の入力単語には，ボクもちょっと疑問がある。正解は「ミズ　カケル」―これを英語に直せばOK。「カケル」というよりも，「オク」と考えてもらったほうがいいかな。だけど，「TAKE SEAL WATER」でも意味は同じなんだから，これぐらい反応してほしいよネ。ハドソンのAVGの許容単語の少なさには，泣かされることが多いんだ。『デゼニワールド』でもあんまり変わっていなかったなあ。

Q 山下先生，こんにちは！　ボクは2年間もPC-6001版の『ポートピア連続殺人事件』で悩んでいます。そう，例の暗号なのです。X1版やPC 8001 mkII 版とはまったくちがうのでヒントを読んでもぜんぜんわかりません。どうか解読のためのヒントを与えてください。㊍86年1月号の『ミステリーハウス』の解きかたは，先生のとおりであってます。

0F14010E090D(=みなと)
にて
0F0B050E090D15

〔福岡県八幡東区・中原明宏？才〕

A ポートピアの暗号シリーズも，ついに今月が最終回。今月は，もっともむずかしいというウワサのPC-6001版だ。では，なぜ上の部分が「みなと」と読めるのかを考えてみよう。まず，2ケタごとに区切ってみると，これは明らかに16進数だ。そこで，16進数→10進数の変換を行なってみると，「１５２００１１４０９１３」となる。ここで，０１＝A，０２＝Bというように，数字をアルファベットに対応させると，「OTANIM」という文字列になる。これを逆から読めば，「みなと」となってくれるのである。同じようにして，下の部分を解いてみてくれ。

Q おめでとうございます。さて，FM版の『軽井沢誘拐案内』について質問なんですが，ボクは第



▲『軽井沢誘拐案内』ここは別荘の一部屋──

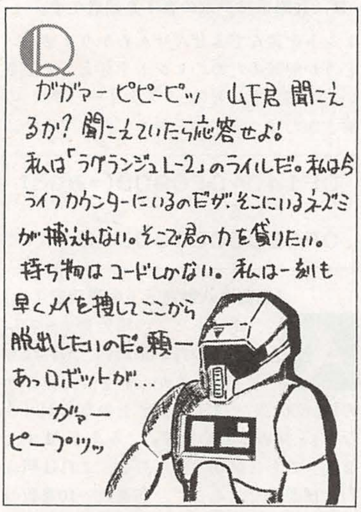
5章の地蔵ヶ原の別荘のところで悩んでいます。この中でたくさんの証拠品が見つかるらしいのですが，ボクはほとんど見つけられません。先生，どうか最大限のヒントを教えてください。
P.S.よいお年をおくってください。

〔茨城県小川町・キン肉マン13才〕

A カーソルを移動させて，スミからスミまで調べ回らなければならない第5章。このゲームの中で最大の難関といえる章だ。ここでは，悩める小羊くんたちのために，どこで何が見つかるかを大公開しよう。

①写真（別荘の西から入った部屋）
②古い新聞（同じく別荘の西から入った部屋）
③クラブの名簿（1階の暗い部屋）
④葉っぱ（地下室）
⑤書類（秘密の家）
⑥タバコ（台所）

——この六つの証拠品以外にも，壊中電燈・カギといったアイテムがでてくるんだヨ。

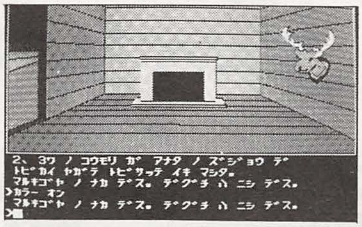


〔愛知県豊橋市・L—2のライル16才〕

A ライルくん，ネズミをつかまえるためには，食品庫にある食料がいるのダヨ。エッ，ロボットがじゃまして先へ進めないって？ メイからすでに聞いていると思うけど，ロボットの弱点は大きな××。だから，××が鳴りだす現象を起こしちゃえばいいんだ。そのためには，ゲートの正面にあるレーザーの中に何かを投げこめばOK。ほら，ロボットが動かなくなっただろ。

Q レス・アベにはまだ一度もでたことのない『トランシルバニア』についておうかがいします。チャレ・アベ別冊の白地図のページを見てみると，丸木小屋のとなりにもうひとつ場面があることがわかったのですが，どうしてもそこへ行けません。「シカノツノ トル」「ダンロ ハイル」などしましたが，いっこうにダメです。山下先生にどうかヒントをいただきたいしだいです。よろしくお願いします。

〔山形県新庄市・早坂　誠？才〕



▲『トランシルバニア』丸木小屋には入ったけれど

A 早坂クン，オシイ！ キミの考えているとおり，シカの首にしかけがあるんだ。ツノをいろいろと動かしていれば，きっと丸木小屋の奥の部屋へ入ることができるヨ。ちなみに，そこでは二つのアイテムを発見することができる。それさえ持っていれば，洞窟の中のドアを開けるのもわけないことだろうね。

Q A HAPPY NEW YEAR, 山下先生。さて突然ですが，『WILL』のコンピュータの端末では，何をすればよいのでしょうか？ その場面で何もしていないせいか，その先のメカノイドが倒せません。『ジェネシス』の広告やメカノイドのモヒカン刈りを見るばかりです。どうか，どうか良きアドバイスを〜。
P.S.ラストのほうで何をしたらいいのかはだいたいわかっているのになー。

〔大阪府堺市・植松英一17才〕

A たしかにこの場面はむずかしい。コンピュータを動かすためには，あるパスワードを入力しなくちゃいけないのだ。でも，パスワードなんてどこにあるんだろう？ それは，キミの持ち物のひとつに刻みこまれているんだ。だけど，その先のメカノイドがクリアできないっていうんじゃ，植松クンはそのアイテムを持っていないんじゃないかな？ くれぐれも，忘れ物にはご用心。

RPG編

Q ボクは友だちのMSXで，かの有名な『ハイドライド』をやっている小学6年生です。友だちと2人でなんとかウィザードの島まで行ったのですが，3人目のフェアリーが見つけられません。先生のチャレ・アベ別冊を見ると，3人目のフェアリーはウィザードの魔力でとらえられていると書いてあるのですが，よく意味がわかりません。LIFEメーター，STRメーターは最高になり，宝物も取れる物は全部取っています。

〔秋田県秋田市・田路哲也11才〕

A 『ハイドライドII』も発売されたことだし，この質問にはズバリお答えしちゃおう。3人目のフェアリーは，ウィザードの投げる火の玉を×発受けたあとにウィザードを殺せば，自然に見つかるんだ。たしかにウィザードの火の玉を1発くらうとかなりのダメージを受けるけど，ヤツの魔力には限りがあって，2発目，3発目……となっていくにしたがって，受けるダメージも少なくなっていくんだ。さあ，これで打倒バラリスまであとひと息。がんばろうぜ！

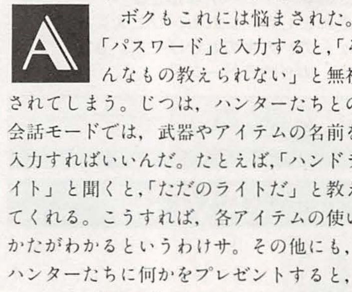


〔長野県茅野市・竹村俊秀14才〕

A ボクもこれには悩まされた。「パスワード」と入力すると，「そんなもの教えられない」と無視されてしまう。じつは，ハンターたちとの会話モードでは，武器やアイテムの名前を入力すればいいんだ。たとえば，「ハンドライト」と聞くと，「ただのライトだ」と教えてくれる。こうすれば，各アイテムの使いかたがわかるというわけサ。その他にも，ハンターたちに何かをプレゼントすると，いいことがあるゾ。

Q 山下先生，お願いです。この質問に答えてください。ボクは今『ザナドゥ』をプレイしているのですが，TEMPLEに入ってもなぜか称号がもらえないのです。経験値が少ないのかと思って敵を殺しまくりましたが，どうしても称号がもらえません。それどころか，そのレベルに敵がいなくなってしまったのです。どうしたらよいのでしょうか？

〔茨城県日立市・SUPER JUN13才〕



▲『ザナドゥ』これが最強の敵ドラゴンだぁっっ!!

A それは，キミがひとつ大きな見落としをしているからだ。『ハイドライドII』にFORTHという善悪のパラメータがあるのと同様に，この『ザナドゥ』にもカルマ(KRM)というパラメータがあるんだ。ステータスを見てもらえばわかると思うけど，右下のほうにあるKRMというのがそれだ。この値はふだんは0なのだが，殺してはいけない敵を殺したりすると，たちまちのうちに上昇してしまう。KRMがあがると，それだけキャラクターの称号もあがりにくくなるというわけだ。KRMをさげるというアイテムもあるにはあるんだけど，もう一度最初からキャラクターを作り直したほうが無難かもね。

Q 山下先生，コンニチワ!! ボクは今，PC-8801mkIIで『ハイドライドII』をやっています。墓地でグールを退治していたら，FORTHが最高になり，余裕もでてきたので，いろいろと墓地を歩き回っていました。すると，おもしろい現象が起こったのです。なんと，ある場所の××を押すと，それが変な音とともに消えてしまいました。これは，いったい何なのでしょうか？

〔京都市下京区・今井隆太郎12才〕

A ムフフ……，それが，多くのみなさんが悩んでいる第2の町を見つけるためのカギなのダヨ。「第2の町を見つけるためには，二つの条件を満たさなければならない」とマニュアルに書いてあるけど，そのうちの一つが今井クンが見つけたそれなんだ。しかし，まだまだ『ハイドライドII』の謎は奥深い。X1版・FM-7版も発売されたから，ますます多くのみなさんが，このゲームにハマッてくれることだろう……。

今月のおハガキNo.1



ヤス「先生，初めまして，そして明けましてオメデトウゴザイマス!! 早速ですが，ファミコン版の『ポートピア』なんです。ファミコン版はコマンド探しがないとはいえ，堀井さんのAVGの原点！と言われるだけあって，内容がしっかりしてますし，調べる時に虫メガネというのがあり，惑星メフィウスのカーソルのように動かしていかないといけません。そこで，つまずいたのは，山川に続いて×××と△△△△が死に，捜査本部にもどると，○○○がいなくなります。(そうですね？)そして，後で○○○の過去がわかり，家族構成があるところできくとわかりました。ここからです。全く捜査がゆきづまって，何をしても同じことのくり返しです。それから○○○の足のアザについても，ヒントをさずけて下さい。AVGの救世主山下先生どうかお願いします!! これからもガンバッテ下さい」

←ホントはありません

できれば○○○の探し方を…

〈おまけ〉○○○(○○○)○○○○に電話をかけると，リカちゃんがでます。そして，状況が変わると，話の内容も変わるのダ!!

〔福岡県北九州市・GAME START13才〕

A ファミコン版『ポートピア』はみんなここらへんでつまづいているようだ(じつは，ボクもそのひとりだ。だって，ボクは友達の家で一度しかプレイしたことがないんだもん)。ボクは，○○○がいなくなったあと，耕造の屋敷の地下迷宮のマップをある場所で手に入れた。そして，そこに書かれた場所へ行き××すると，隠し部屋が見つかったのだ！隠し部屋の中では，証拠品をひとつ発見できた。しかし，ここからがサッパリわからない。だれか，ファミコン版ポートピアをボクにレスキューして!!

読者の広場

レス・アベのページが増えたおかげで，「読者の広場」のコーナーも，グーンとワイドになりました!! ㊙情報や㊙テク，イラスト，ギャグ，質問などどしどし送ってくださいネ。

㊙ PC版『ハイドライド』について，とてもカンタンなLIFEメーターの増やしかたを教えます。まず3人のフェアリーを見つけ，ワープしてからドラゴンをHIT & AWAYの戦法でやっつけ，城に入ります。すると，迷路の下のまん中ぐらいのところに，ピョコンと壁(？)が飛びだしています。そこで必殺の半キャラずらし戦法(チャレ・アベ別冊P.174参照)でブラックアーマーを殺していくのです。いろんなことをやってみた結果，これが一番効率のいい方法だということがわかりました。

〔山梨県東山梨郡・カズ，ワル，ユウはぐれ3人組〕

(山下：じつは，あの戦法はボクの弟が発見したものなんだ)

㊙ さてみなさ～ん，今月も必勝テクの時間がきました！ ボクは，PC-6001mkIIの『トリトーン』を4日で解いてしまいました。そこで，あの宿敵ペイ・バルーサを倒す必勝テクを教えましょう。方法はいたってカンタン，ジャンプしてバルーサのうしろに回りこみひたすら切ればいいのです。これでキミもバッチリだ！

〔山形市・鈴木▽□□○11才〕

㊙ 私は，X1用『ギャラガ』の㊙プレイ方法を見つけました。まずゲームをスタートし，「READY！」とでたときに，ESCキーを押し，テンキーのどれかを押します。すると，レベルを調節する画面になります。このあとスタート・ボタンを押せば，2面からとなり，これを何回もくり返せば，何面にでもいけます。この方法を使ってレベル3の50面にいったら，星がななめに動きました。

〔神奈川県平塚市・出縄37位14才〕

教 1月号の庭野剛幸クンのQについてお答えしまーす。ファミコン版の『ゼビウス』ではたしかにエリア1の終わりの森の中で照準が光りますが，当ててもべつに何も起こりません。たぶんバグでしょう。エリア6までワープするっていうのは，真っ赤なウソ！
P.S.だてにファミコンの情報屋をやっているわけではない！

〔千葉県鎌ヶ谷市・終太郎15才〕

㊙ こんにちは，山下先生。㊙を見つけたので書きます。MZ-1500の『ドルアーガの塔』のFLOOR 25で，敵を全滅させてからトビラを開けると，スペシャル・フラッグがでます。それから，同じくMZ-1500版の『デーモンクリスタル』で，A面だけをロードさせたあと，QDをだして[Y]を押します。そして，そのまま[M]を押し，ROMモニタへ移り，「J 3910[↵]」と打ちこみます。あとは，やってみてからのお楽しみ。

〔石川県河北郡・桜谷崇夫？才〕

㊙ 山下先生，編集部のみなさん，あけましておめでとうございます。1985年度に私が発見した㊙コマンドをお知らせいたします。

①『ウイングマン』の屋上で，「ハイル イリグチ」「シメル ドア」「タタク ドア」
②『ウイングマン』の水飲み場で，「アケル マド」「アケル カギ」「タベル ゴキブリ」
③『ウイングマン』の体育館で，そこらじゅうにある物をたたきまくる。また，ライターを3回以上つづけてたたく。
④『ザース』で，ギャモンに「ギャモン ハゲ」。また，ギャモンからもらったシートを「タタク」。
⑤『軽井沢誘拐案内』の第4章で，西村を「ダキヨセル」。
⑥『アステカ』で，酒場にいる男「カネ ネギル」。
⑦『テグザー』で，[ESC]キーを押して，[Q]を押す。

以上，PC-8801mkIIです。

〔千葉県柏市・吉田貴司20才〕

㊙ 山下先生，こんにちは！ ボクも㊙をいくつか発見しました。ただし，MSX用です。

①『ポートピア』でフミエ，オコイをなぐる。
②『ザース』で，ウォーキーに乗ってから「ウォーキーノル」。
③『黄金の墓』の砂漠で「トル」。
④同じく『黄金の墓』のピラミッドの入口で「タタカウ」。また，ネイトと「タタカウ」。
⑤もういっぺん『黄金の墓』で，大家さんに「ウ×コ」。スタート画面で「スル」。
⑥『メフィウス』のアントニオイノシンに，「マチ」「シティ」。
⑦『サラトマ』のタイトルで，「SAVE」と入力して，[ESC]を押す。

〔兵庫県神戸市・松尾浩志13才〕

(山下:近ごろ㊙コマンドを送ってくれる人が少ない。みんな,ガンバロウ!)

クイズ あけましておめでとうございます。ボクは『サラトマ』(PC-8001mkII用)で,いろいろおもしろいメッセージを見つけました。どの場面でどうするとでるか,探してみてください。

①「タイトルガメンデス」
②「ジョウダンハヤメテクリ」
③「ソレハナシダヨ」
④「ココハユウエイキンシデス」
⑤「エッチ」
⑥「ミチヲミチクリー」
⑦「カケジクデス」
⑧「ナニヲスルンダ」
⑨「ミズヲミズニハイレラレナイ」
⑩「オヨガナクテモワタレマス」
⑪「モウムダデス」
⑫「アースッキリシタ」

P.S.とくに⑥と⑨はむずかしいと思います。さあ,キミにはわかるかな~?

〔神奈川県茅ヶ崎市・津田幸司13才〕

? 私は『はーりぃ・ふぉっくす』のナート街の脱出のしかたを知っている! まずナート街に入ったら,あちこちに動き回る。そしたら,いずれゲーム・オーバーになる。そのときに,キミはもうナート街から脱出しているのだ。つまり,死んだら天国へ行って,ナート街からぬけだせるということ。ハハハ……。

〔埼玉県川越市・吉田和人?才〕

意 1月号に載った永塚クン,キミは今すぐ「チャレンジ![パソコン]アドベンチャー・ゲーム」を買ったほうがいいと思う。『ザ・ブラックオニキス』の地下5階までのマップだって書いてあるぞ! ちなみに,私はこの本を買ったとき,山下大先生からサインをもらった。握手だってしてもらったんだぜ!

〔東京都多摩市・坂口史郎?才〕

(山下:T&Eの「ATTACK'86」に来たんだね。宣伝どうもアリガトウ)

Q 山下先生は,おニャン子クラブの中で,だれが1番好きですか?

〔神奈川県川崎市・石田 茂15才〕

(山下:そりゃ,なんてったって,新田恵利ちゃん! みんな,新田ちゃんの「冬のオペラグラス」を応援しようぜ!)

訂 みなさん,ボクはタイヘンな㊟をだしてしまった!! 2月号の大友クンの質問に対する答えがまったくちがっていたのだ。『魔法の泉』の小鳥には,大友クンの考えどおり,リンゴをあげればOK。では,なぜ大友クンはそれができなかったのか? 発売元のRAMに問い合わせてわかったことなんだけど,『魔法の泉』の一部製品にはバグがあるそうなんだ。そのバグというのが,小鳥にリンゴをあげられないというものらしい。だから大友クン,RAMに製品を交換してもらうといいヨ。

〔山下 章〕

今月の㊙情報大賞

今月から新設されたこのコーナーは,その月で一番スゴイ㊙情報を送ってきてくれた人を表彰しちゃおうというコーナーだ。第1回の栄冠に輝いたのは,東京都杉並区の辻 世樹クン。読者のみなさんも,世樹クンに負けずにスゴイ㊙情報を送ってきてくださいネ。

秘 大発見!!『ドラゴンスレイヤー』の隠しコマンド(PC-8001mkII SR用)。

その①:ポイントを上げる方法

まずカナをロックして,[CTRL]と[L]のキーを同時に押します。そのあと,[1]~[6]のキーを押しながら[F・1]~[F・5]のキーを押すと,下のようにポイントがあがります。
〈解除はリターン・キー〉

[1]……HIT POINT
[2]……STRENGTH
[3]……EXPERIENCE
[4]……GOLD
[5]……MAGICAL POWER
[6]……CROWN
[F・1]……+100
[F・2]……+1000
[F・3]……+10000
[F・4]……+100000
[F・5]……+1000000

その②:壁を通りぬける方法

まずカナをロックして,[CTRL]と[L]のキーを同時に押します。そして,カナをはずすと,なんと壁を通りぬけることができるのです(モードからぬけるときは,リターン・キーを押す)。

その③:コンストラクション・モード

まずカナをロックして,[CTRL]と[L]のキーを同時に押します。そして,カナをはずし,[2][4][6][8]で物を置きたい場所に移動します。そこで下のようなキーを押せば,自分の好きなマップを作ることができるのです(解除はリターン・キー)。

[B]……壁	[K]……十字架
[C]……家	[L]……パワーストーン
[D]……敵が出てくるドア	
[E]……箱	[M]……マップが見える
[F]……ワープ	[N]……王冠
[G]……宝箱	[O]……ツボ
[H]……剣	[P]……ワープの字
[I]……お金	[Q]……ガイコツ
[J]……カギ	

〔東京都杉並区・辻 世樹13才〕

㊙情報応募規定

パソコンゲームなら,ジャンルは問いません。AVGの隠しコマンド,RPGの㊙テク,アクション・ゲームの必勝法など,なんでもOK。「レス・アベ~㊙情報」係まで送ってください。ただし,プログラムを改造したりするような邪道な行為は厳禁。また,他誌の記事を写したものも無効となります。あくまでも,キミが発見した㊙情報だけに限ります。



〔横浜市神奈川区・佐々木 誠16才〕

山下:覚えてる,覚えてる! 去年の11月2日にNECのパソコンフェアに来た少年(?)だよね。だけど,そんなにカッコイイ顔してたかなあ?(失礼)



〔神奈川県伊勢原市・伊地知直美17才〕

キレイな年賀状をどうもありがとう。直美ちゃんは,もうこのコーナーの常連だよネ。ところで,名字の「伊地知」は,「いじち」って読んでいいの?

この「レスキューAVG」のページに応募したい人は,ハガキにわからないシーンを書いて,以下のあて先まで送ってください。ただし,質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして,必ずキミの体験談や失敗談(○○○と入力したけどダメだったなど)を書きそえてください。

なお,電話による問合わせには編集部はいっさい応じられませんので,ご了承ください。

あて先
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下 章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

『ハイドライドII』,解けたゾォ！

～T＆E内藤氏にインタビュー

先月号で予告したとおり，ボクはT＆E SOFTの内藤さんからの挑戦状に応えて，なんとか『ハイドライドII』を解き終えることができた。しかし，1週間で解く！と断言したのに，実際にかかった期間は2週間ちょっと（実質的には20～30時間ぐらいだけど)。このゲームは，本当にむずかしかった。クリスタルを全部そろえることができずに何度投げだしそうになったことか。それだけに解けたときの喜びもひとしおで，さっそく内藤さんに報告の電話をしてみた。

山下：どうも，お久しぶりです。

内藤：去年秋葉原で開催したT＆Eの「ATTACK'86」以来ですね。

山下：ええ。ところで，例の『ハイドライドII』,なんとか解き終わりましたヨ。

内藤：オッ，やりましたね。それなら山下さんは17人目ということだ。

山下：エーッ!? もう16人も解いた人がいるんですか？ クソォ，1番をとってやろうと思ってたのに……。(注：ボクは仕事でゲームを解いていたので修了認定カードは送りませんでした)

内藤：ハハハ……，アマイ，アマイ。1番に解いた人は16才の少年で，発売後わずか2日でうちにハガキを送ってきたんですヨ。そのハガキにたったひとこと――「カンタンすぎる」(笑)。

山下：へーエ，世の中にはスゴイ人がいるんだなあ。ところで，『ハイドライドII』の制作にあたって苦労したのはどんな点ですか？

内藤：そうですねぇ，あの作品は前作をプレイしてくださったユーザーのかたがたの意見をまとめて作ったものなんです。だから，メモリ上にいかにあれだけの要素をプログラミングするかということに悩みましたね。それから，SEARCHの魔法が強力すぎて，謎を隠すのにも苦労しました。

山下：それで，SEARCHすると，全画面が光っちゃう場所があるわけなんですね？

内藤：そうなんです。でも，全画面が光るのにも，ちゃんと意味があるんですヨ。

山下：ウ～ン，意味シンなお言葉。ところで，『ハイドライドII』が完成した今は，毎日何をしていらっしゃるんですか？

内藤：今は，PC－8801mkIISRのFM音源を勉強中です。これにはいわくがありましてね，うちの広告で「これ以上何を望むのか」というのがあるんですが，それを見たユーザーから「FM音源を望む」というハガキが来たんですヨ。思わずムラッときちゃいまして，勉強をはじめたというわけです(笑)。

山下：ハハハ……，じゃあ，ひょっとして『ハイドライドIII』の開発に入れちゃおうなんて思ってるんじゃ――？

内藤：イイエ，『ハイドライド』シリーズは2作で打ちどめです。けれど，アクティブRPGは作るでしょうから，そのときのために勉強しているんです。アッ，そうそう，『ハイドライドII』のPC－6001シリーズへの移植は中止となってしまいました。ユーザーのみなさん，ごめんなさい。

山下：話は変わりますが，今発売されているRPGの中で『ハイドライドII』のライバルといったら，何だと思いますか？

内藤：やっぱり，『ザナドゥ』と『夢幻の心臓II』でしょうね。どちらもすごいソフトだとは思います。でも「ハイドライドII」は，またちがったタイプのものなので，そんなには気にしていません。

内藤時浩氏のプロフィール

昭和38年2月2日，名古屋に生まれる。雑誌のコンテストで入選したのをきっかけに，この世界へ。アマチュア時代には「ピョンピョンガエル」「ウルトラマンJr.」という幻の名作（?）を生みだす。

59年2月1日にT＆E SOFTに入社。PC－8801用の「コスモミューター」がプロとしてのデビュー作となる。その後，「暗黒星雲(PC－8801)」,「スーパーグラフィックエディター(PC－6601mkII)」を経て，大ヒット作の「ハイドライド」を発表するに至る。現在は，T＆Eアミューズメント・チームのリーダーをつとめる。**「女性からのファンレターを心待ちにしている」**とのことである。

山下：なるほど。ところで，例のモノの進行はどうですか？

内藤：アア，例のモノですね。もちろん，着々とやってますヨ。でも山下さん，まだベーマガ読者に公表したらいけないんですか？

山下：そうですねえ，そろそろ教えちゃいましょうか。じつは，今度発売になる「チャレンジ！ AVG＆RPG(仮題)」で，内藤大先生が『ハイドライドII』の開発手記を書いてくれるんです。

内藤：そうデス。ボクはFM音源を勉強しているかたわら，その原稿書きに全力投球しています。きっとみなさんの期待以上のものができあがると思いますので，ぜひ読んでみてくださいネ。

山下：わざわざ宣伝までしていただいて，今日は本当にどうもありがとうございました。

内藤：こちらこそありがとうございました。

制作快調！

スーパーソフトマガジンDELUXE③

「チャレンジ！ AVG＆RPG(仮題)」

「チャレンジ！ パソコン アドベンチャー・ゲーム」をお買いあげくださったみなさんのご意見を参考にして，現在ボクは「チャレンジ！ AVG＆RPG(仮題)」の執筆にとりかかっています。今回はRPGを豊富に取り入れ，内容的にもますますグレード・アップをはかっていますよ！

第1章：チャレンジ！ AVG

前作よりも1歩踏みこんだ解説つきのチャレ・アベ。掲載予定ソフトは，デゼニワールド，オホーツクに消ゆ，ラグランジュL2，アビス，アビスII，暗黒城，セイバー，ウイングマンII，ファミコン版ポートピア，軽井沢誘拐案内(完璧版)，コロニーオデッセイ(冒険編＆対決編)，ミステリーハウスII，WORRY，はーりぃ・ふぉっくす～雪の魔王編，デストラップ，デーモンズ・リング，ナナちゃんのスター誕生，魔法の泉，ゴルゴ13～狼の巣，マスカレード，タイムシークレットIII……etc。

第2章：チャレンジ！ RPG

ファイアー・クリスタル，ザ・スクリーマー，ブラスティ，リザード，ファンタジアン，夢幻の心臓II，コズミック・ソルジャー，ライーザ，ウルティマII，ウルティマIII，ムーン・ストーンなど人気RPGを徹底解剖！

第3音：チャレンジ！ ARPG

RPG界のニューウェーブ，アクティブ・ロールプレイング・ゲームについて徹底解説。ハイドライドII，ザナドゥ，メルヘンヴェール，トリトーン，デーモン・クリスタル……etc。

※このほかにも，

第4章：RPG総カタログ

第5章：RPGはこうして創られる

(あのT＆Eの内藤時浩氏が執筆を担当。『ハイドライドII』ができるまでの制作㊙日誌を公開)。

第6章：レスキュー・アドベンチャー・ゲーム

第7章：RPGマップ大辞典

などの企画がめじろ押し！ これはまだ現段階での予定なので，ここに書いた以外のソフトもたくさん載せるつもりです。発売日は，3月末から4月の中旬になる予定です。みなさん，楽しみに待っていてくださいネ。

CHALLENGE HIGH SCORE！

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計　おめでとう You are Champion！

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ＡＳＯ（SNK）	3,193,200	HIRA …東京	最終面クリア
ガンスモーク（カプコン）	3,000,000	K・W …宮城	最終面クリア
スカイキッド（ナムコ）	21面クリア	全国５名の皆様	※次回から爆撃数を基準にします
ロードランナーⅢ（アイレム）	10,000,000+α	全国５名の皆様	—
ファイナライザー（コナミ）	7,232,200	東竜司 …愛知	—
グラディウス（コナミ）	10,000,000+α	全国４名の皆様	—
テラクレスタ（日物）	10,000,000+α	全国５名の皆様	—
影の伝説（タイトー）	100,000,000+α	全国６名の皆様	—
魔界村（カプコン）	6,875,300	ATAUL XII …東京	17周目６面
モトス（ナムコ）	2,644,300	風見 螢 …東京	ノーマル設定 最終面クリア

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ハングオン（セガ）	42,720,260	おにぞう …石川	ゴールイン（ライドオン）
ハングオン（セガ）	40,478,580	山中誠一 …千葉	ゴールイン 4′35″48（シットダウン）
RF2（コナミ）	226,770	AOI mkII …東京	イージー
ギャリバン（日物）	10,000,000+α	全国９名の皆様	—
スターラスター（ナムコ）	2,558	EXCALIBUR …東京	アドベンチャー
インディジョーンズ（アタリ）	3,326,200	SAYみつ …新潟	ハードクリア
エキサイティングアワー（テクノスジャパン）	2,666,600	NECのはまだ純二 …京都	96面
チョップリフター（セガ）	2,346,500	え～ご！えご!!S'（ひでぶ）…東京	ノーマル設定 28面
スペースハリアー（セガ）	32,870,590	K・W（FAC） …宮城	1コイン 最終面クリア
タイガーヘリ（タイトー）	4,568,140	Now・Win（谷口高博） …長野	242面

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られています。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものです。

備考欄は，ゲーム難易度・エクステンド設定が標準のものと異なる場合，とくに高得点をマークしたときのクリア・ラウンド数，継続プレイのモードがある場合の使用の有無，そのほか，お店からの連絡事項のためのスペースとして設けられています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれてはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？と思われるものです。

なお，全国集計のハイスコアラーは，原則的に，難易度設定，クリア・ラウンド数の明確なスコアの中から選んでいます。また，機種によっては，一定のスコア以上はすべて同等の記録として，全国集計に掲載する場合もあります。ご了承ください。

平等で健全な競い合いをしていただけるよう，規約を設けさせていただいておりますが，ご意見などありましたら編集部までお寄せください。

函館キャロットハウス　北海道
北海道函館市美原町2-5-1　☎0138-46-4336

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備　考
エキサイティングアワー	1,009,850	高橋勝治	ノーマル
ＲＦ２	194,240	佐藤圭司	ノーマル
ハングオン	16,763,370	野村秀行	シットダウン ノーマル
ガンスモーク	1,335,850	小松田	ノーマル
魔界村	2,164,500	UTT	ノーマル
グリーンベレー	218,900	石田勝義	ノーマル
チョップリフター	504,650	関　秀考	ノーマル
テラクレスタ	291,100	山本秀徳	ノーマル
スカイキッド	158,570	テレサテン	ノーマル
ファイナライザー	898,200	ヴァンダー	ノーマル

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎011-761-6172

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備　考
グラディウス	1,052,700	聖帝サウザー	
セクションＺ	469,750	安藤と嶋田だぞっと	14面
ガンスモーク	1,167,300	わちくん	10面
スカイキッド	403,740	佐野賢♡LUM	16面11回
エキサイティングアワー	798,700	のりダデブ♡	
魔界村	520,800	タク	6面永久パターンなし
ＡＳＯ	738,740	安藤と嶋田だぞっと	8面
ギャリバン	998,700	山崎拓美	
テラクレスタ	371,000	わたる	
影の伝説	20,860,500	川岸	

川沿キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17　☎011-572-2370

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備　考
スカイキッド	306,570	清水正道	
グリーンベレー	241,220	弁当の川沿店	
女三四郎	121,450	あったか～いお弁当	
ＡＳＯ	2,049,680	つきだて	
インディジョーンズ	289,560	金子達也	
ＲＦ２	219,380	清水正道	
テラクレスタ	231,600	TMR&DR	
ガンスモーク	320,700	トボケの則ちゃん だれか助けて	
影の伝説	17,321,000	芳野浩也	
魔界村	1,291,000	芳野浩也	

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園町1丁目1-10東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備　考
ＡＳＯ	2,172,390	大島　満	全面クリア
ロードランナーⅢ	3,774,290	BELPY	116面
スカイキッド	363,610	CPU	
ガンスモーク	1,155,900	HYPERはまだ	
モトス	2,629,600	ざまみろつきだて！	62面 ノーミス
ファイナライザー	1,644,400	HYPERたけの	2機設定R4 エプリなし
インディジョーンズ	932,300	HYPERのりよし	ハード
ＲＦ２	216,890	HYPER内村	全面クリア
ペーパーボーイ	311,714	HYPERCAT	グランドスラム
スターラスター	2,374	MAS	アドベンチャー

ゲームセンタープラザ１１４　北海道
札幌市北区北11条西4丁目第三東文堂ビル1F　☎011-737-3363

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備　考
セクションＺ	162,960	MIM	セクションN
ロードランナーⅢ	721,650	VSOP	29面
ＡＳＯ	213,810	久保田宏	6面
グラディウス	794,400	夢丸	3周目
ガンスモーク	332,100	田中でーす	5面
影の伝説	13,877,000	一番，高浜ヨロシク	9周目4面
グリーンベレー	402,400	リチャード	
タイガーヘリ	528,600	DIO	69面
チョップリフター	282,750	ABC田中	4面
ナックルジョー	120,330	レイ	14面

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備　考
スカイキッド	396,170	清水正道	ノーマル 1コイン9面
モトス	2,127,500	中川剛	1コイン 最終面クリア
ハングオン	41,470,880	弥左繁晴 4′39″77	ライドオンタイプ
スペースハリアー	30,742,220	三好幸司 R18-クリア	シットダウンタイプ
ロードランナーⅢ	2,583,500	藤田吉久	84面
ガンスモーク	1,208,900	吉田明弘	ノーマル
ＡＳＯ	2,027,110	中川剛	最終面クリア
ファイナライザー	1,689,200	中川剛	ノーマル
ギャリバン	1,263,300	松浦浩一	ノーマル
ＲＦ２	221,820	山崎拓	ノーマル

プレイタウン赤い風車　北海道

北海道札幌市中央区南23条西11丁目　☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	1,758,230	USSY♡T. M	ノーマル
ファイナライザー	1,559,800	～N～	ノーマル
ロードランナーⅡ	3,118,270	NISHIOKA	96面
ガンスモーク	1,331,250	げんいち	
グラディウス	2,693,000	上田一彦	ノーマル
RF2	222,840	たく	
ペーパーボーイ	68,716	CAT	ハード
インディジョーンズ	319,040	POO	
スカイキッド	70,270	T. I	
ギャリバン	60,000		

室蘭キャロットハウス　北海道

北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	1,698,840	RPM	13面 最終面クリア
スターラスター	2,347	LEE	最終目的達成
グリーンベレー	231,870	高橋圭一	
ギャリバン	1,651,300	PC•FM•MSX	
ガンスモーク	1,675,300	RPM	最終面クリア
スカイキッド	169,340	?	8面
ロードランナーⅡ	1,995,570	佐藤智文	72面
インディジョーンズ	214,110	NEC	
テラクレスタ	359,900	びん立てゲーム	
RF2	204,860	T•M	

ゲームプラザ月光仮面　北海道

北海道小樽市花園1-75　☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	24,471,680	HYPER-紅尾-	ノーマル設定 シットダウン
ASO	2,268,430	大島　満	ノーマル 全面クリア
ガンスモーク	1,370,050	HYPER-紅尾-	ノーマル1コイン10面
グリーンベレー	271,170	HYPERのりよし	ノーマル
ハングオン	24,509,450	HYPER　内村	シットダウン 4'52"45
エキサイティングアワー	1,235,550	KENJI	ノーマル 87人目
グラディウス	1,148,900	HYPER"T"	ノーマル 3周目4面
ロードランナーⅡ	3,710,730	BELPY	ノーマル 109面
★テラクレスタ	10,000,000+α	Seena•T	ノーマル
ロードブラスター	612,000	TAKASHI	3万エブリ 全面クリア

ゲームプラザNTK恵庭店　北海道

北海道恵庭市末広町153　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	1,396,200	D AND D NTK会員745	ノーマル 5機設定
ファイナライザー	1,275,800	すっぱいカレーの修 NTK会員376	ノーマル7機設定
グラディウス	763,000	"NAS" NTK会員1032	ランクハード
ガンスモーク	1,444,700	"Bit" NTK会員352	ノーマル 1コイン
スカイキッド	114,590	"Bit"	1P
セクションZ	226,900	TMJ　ガンちゃんNTK副社長	ノーマル 1コイン
魔界村	1,261,700	小川修司 NTK会員455	ノーマル 1コイン
ツインビー	6,851,450	ひらTUKA NTK役員335	ランクハード
パラデューク	48面クリア	池田＋有村＋角本 CAAARIKID	ノーマル 5機設定
ピンボールアクション	4,329,550	TNG NTK会員463	ボール4個

プレイシティキャロット八戸店　青森

青森県八戸市大字六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2,041,830	磯　島	全面クリア
インディジョーンズ	489,760	赤坂　守	
ファイナライザー	1,253,200	T•E	
NYキャプター	9,999,990	磯　島	
ロードランナーⅡ	2,743,770	NEJO	全面クリア 87面
ギャラクティックウォーリアーズ	109,800	楓　館	
ガンスモーク	2,160,250	赤坂　守	
スペースハリアー	21,192,540	FAM	継続ナシ
モトス	1,715,700	磯　島	62面クリア
スカイキッド	304,530	SUPER　HEN	12面

ネットワークインタイトー　岩手

岩手県盛岡市大通1-10-14　☎0196-22-5185

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムギャル	1,279,600	あさぬま	最終面クリア
ロードランナーⅡ	1,881,240	菊池　純	65面
ピンボールアクション	151,140	紫波高応援団	
スカイキッド	376,260	TAKE	16面
ハングオン	26,869,230	H•S	
ロードブラスター	999,900	KIKU	
テラクレスタ	558,100	CHU	
グラディウス	1,382,500	MARS	
ガンスモーク	119,650	Y•S	
★影の伝説	99,995,500+α	WAR&ERO&SOS	

プレイシティキャロット仙台店　宮城

宮城県仙台市中央1-2-3第一ビル2F　☎0222-23-8382

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	560,820	F•K•S (FAC静岡)	18面
モトス	2,541,800	SOL(FAC)	最終面クリア
バトルシティー	549,600	M•S&佐　吉	2Pトータル73面
インディジョーンズ	1,165,650	F•K•S (FAC静岡)	3ライブSハード
ファイナライザー	3,915,300	SOL(FAC)	
★スペースハリアー	32,870,590	K•W(FAC)	1コイン 最終面クリア
ASO	2,288,150	F•K•S (FAC静岡)	最終面クリア
魔界村	2,288,100	K•W(FAC)	8周目5面
★ガンスモーク	3,000,000	K•W(FAC)	最終面クリア
ロードランナーⅡ	3,163,940	万　作	102面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城

宮城県泉市松森字桜田45-1　☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェアリーランドストーリー	9,999,990	ZYX	最終面クリア
スペースハリアー	32,295,320	K•W(FAC)	18面クリア
ハングオン	37,108,130	RSC	4'45"72
ASO	2,036,950	J•O	12面クリア
ガンスモーク	1,783,800	K•W(FAC)	全10面クリア
バトルシティー	352,000	佐吉&M•S(FAC)	2P•68面クリア
スカイキッド	72,550	MR. BOO	
グリーンベレー	295,540	N•Y	6面クリア
RF2	214,960	M•S(FAC)	ゴールイン
チョップリフター	399,800	SUPER•FBI	

宮城野原キャロットハウス　宮城

宮城県仙台市五輪1-10-7　☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	30,810,840	K•W(FAC)	1コイン 18面クリア
ファイナライザー	2,071,100	SEIRAN	4面
スカイキッド	583,460	F•K•S (FAC)静岡	1コイン 19面
ガンスモーク	2,220,350	SOL (FAC)郡山	1コイン 10面クリア
スターラスター	1,298	S•Y	コマンド
ギャリバン	1,720,200	J•K	46面
ASO	1,947,140	T•Y	12面クリア
バトルシティー	570,400	相原&白幡	2Pトータル76面
ロードランナーⅡ	2,750,530	万　作	1コイン 81面
影の伝説	10,497,500	M. END	

スペースキャンパスステーション　宮城

宮城県仙台市東一番町2-7-1　☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	40,807,660	RSC	
NYキャプター	2,068,250	ホシ　カズノリ	
ASO	1,730,000	Q•P　MAN	
ロードブラスター	382,000	C•P•U	
グリーンベレー	266,400		
ガンスモーク	1,224,400	Q•P　MAN	
フェアリーランドストーリー	2,384,610	Q•P　MAN	
ロードランナーⅡ	2,000,000	I•Z	
タイガーヘリ	951,050	NAC	
チョップリフター	212,250	HAUG　KONG FAC	

ゲームセンタータイリョウ　宮城

宮城県角田市角田字牛舘6　☎02246-2-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パラデューク	66,050	MZ•	
スカイキッド	153,350	ズズ	
ASO	423,900	N•A•O	5面
エキサイティングアワー	523,650	M•S	
4-Dウォーリアーズ	7面エリア1	N•A•O	
T・A・N・K	579,780	みちゃわ	
ロードランナーⅡ	976,340	N•A•O	30面
フェアリーランドストーリー	1,282,580	N•A•O	91面
シティーコネクション	582,700	H•K	
影の伝説	836,000	K•Y	6面

山形キャロットハウス　山形

山形市七日町3-2-30　☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	2,454,800	SOL(FAC)	
ロードランナーⅡ	4,821,200	CPC	
グリーンベレー	292,730	森　啓介(NTT)	
ファイナライザー	2,162,200	SOL(FAC)	
ギャリバン	2,801,000	EXT	
モトス	2,640,400	SOL(FAC)	ノーミス 62面クリア
スカイキッド	620,080	森　啓介(NTT)	
スターラスター	1,729	MS(FAC)	
ASO	2,068,120	KW(FAC)	
バトルシティー	501,800	MS&弥七(FAC)	62面トータル

筑波学園キャロットハウス　茨城

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2,176,460	"PONず" (CK会員)	最終面クリア
ガンスモーク	635,800	MAGICAL-SIN(CK)	6面
スターラスター	1,502	すっごい高校生	コマンド
ロードランナーⅡ	1,454,210	FANK-AE	38面
グリーンベレー	456,010	うるさい娘 (CK会員)	6面
チョップリフター	897,000	MAGICAL-ZOO (CK)	12面
影の伝説	33,801,000	MAGICAL-ZOO (CK)	8周目2面
スカイキッド	172,190	MAGICAL-SIN (CK)	IP8面勲章5コ
ペーパーボーイ	61,879	ACE	イージーストリート
RF2	216,890	DMEおくんです (CK)	最終面クリア ノーミス

日立キャロットハウス　茨城

茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,047,600	MAGICAL-SIN	3周目1面
ASO	1,724,600	NOO	12面クリア (イージー)
ロードランナーⅡ	4,810,630	AIRA-VN	139面
ガンスモーク	1,410,150	NOO	10面クリア
スカイキッド	140,250	GAIJIN	1P8面
ギャリバン	536,500	MSG	11面
インディジョーンズ	235,080	MWN	1コイン3ライブ
テラクレスタ	263,800	上　村	
RF2	216,000	M•K	ゴールイン
エキサイティングアワー	1,000,000	野村の友だち	78人で打切り

サンレジャー荒川沖店　茨城

茨城県土浦市荒川沖789-1長崎屋3F　☎0298-41-3810(内)236

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	10,501,820	ヨシムラ	
バックランド	952,200	HIT•TOP	
ツインビー	2,090,800	山　崎	
テラクレスタ	180,200	浜　野	
ポールポジション	64,570	島　田	
エキサイティングアワー	890,200	川　合	
ドラゴンバスター	2,385,220	HIT•TOP	
スパルタンX	594,000	香　取	
T・A・N・K	最終クリア	春　仁	
ロードランナーⅡ	2,029,940	谷　津	

宇都宮キャロットハウス　栃木

栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	30,488,180	関尾ゆずる	4'48"5
バックランド	1,801,500	竹寿司隆ちゃん	53面
RF2	219,330	佐久間圭司	ノーミス ゴールイン
グラディウス	1,037,900	小林利治	
モトス	2,517,700	清水友浩	62面 最終面クリア
スカイキッド	281,850	NOBU•VG2 FAC•宇都宮	13面
ガンスモーク	2,170,600	SOL FAC郡山	10面 最終面クリア
ASO	2,034,950	塩井敏克	最終面クリア
ロードランナー	500,810	ウイングマン	21面 1コイン
ファイナライザー	1,411,200	塩井敏克	

ファンフル　群馬

群馬県前橋市千代田町4丁目12-3　☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェアリーランドストーリー	5,106,400	YOGURT	101面クリア
影の伝説	8,887,000	CKY-塩沢 FAC宇都宮	16面
エキサイティングアワー	1,055,700	スーパーFBI桜井	63面クリア
グラディウス	911,500	YOGURT	2周目7面
ガンスモーク	1,161,950	佐藤一治	
ハングオン	38,293,870	YOU	エリアクリア
セクションZ	146,040	HDG	まだまだ
ASO	1,901,980	CKY-塩沢 FAC宇都宮	12エリアクリア
スカイキッド	146,730	佐藤一治	8面
ロードブラスター	322,000	MS	

ゲームシティジル　群馬

群馬県高崎市中紺屋町33　☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	358,880	S•K	
ロードランナーⅡ	604,660	Rothmons	25面
タイムギャル	1,227,750	X•Z	最終面クリア
グリーンベレー	253,670	GYO	
NYキャプター	3,742,560	H•N	
影の伝説	1,641,000	タカハシマサシ	
魔界村	1,152,700		
ガンスモーク	221,200	チョンマゲ	
エキサイティングアワー	713,500	Rothmons	36人
フェアリーランドストーリー	2,273,500	H•M	

セントラル・パーク・PART Ⅰ　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン シットダウンタイプ	19,031,150	木村雅彦	4'59"89
ロードランナーⅡ	5,125,750	TECCHI 浜岡	141面
ガンスモーク	1,195,100	忠作 ここに眠る RIO	
魔界村	4,446,000	木村雅彦	19周目6面
パックランド	1,686,670	木村雅彦	
キングオブボクサー	1,041,000	藤木 様	37面
エグゼクドエグゼス	2,741,400	ボクジョー	
モトス	2,625,570	木村雅彦	最終面クリア
戦場の狼	10,000,000+α	木村雅彦	45周目7面

ビックキャロットTOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17　TOC内　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	238,580	ITP&ACM Norry®	1P8面 勲章6コ
ハングオン	11,157,900	JAN軍曹	
ロードランナーⅡ	663,800	たるみりえ	21面
グラディウス	721,120	たるみりえ	2周目特殊火山
ガンスモーク	1,083,900	GURAO	
ASO	144,300	藤嶋鉄頭	ガンちゃんで〜す♡
グリーンベレー	311,760	B・P・D	
テラクレスタ	255,900	B・P・D	
インディジョーンズ	330,820	DANKI	3ライブ
パラデューク	141,460	GPS-会長	48面クリア

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	463,420	やる気0	16面
★スターラスター	2,558	EXCALBUR	アドベンチャー
ASO	2,075,830	EXCALIBUR	13面
★ロードランナーⅡ	9,999,990	ACU-TH浜岡	ノーマル 273面
インディジョーンズ	278,000	LTD	イージー
グリーンベレー	548,410	OCF-KOO	ノーマル
ハングオン	33,911,020	GIL-HAMAD	4'43"86
モトス	2,630,300	EXCALIBUR	ノーマル
RF2	219,310	なにがなんでも肉丸だっちゃ!!	
ニューラリーX	224,660	FBI	

セントラルゲーム・ラッキー　千葉
千葉市富士見2-4-16　☎0472-24-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	31,562,800	FOX	シットダウン 最終面クリア
ガンスモーク	1,412,850	T・I	ノーマル10面
ロードランナーⅡ	3,987,570	FOX	117面
グラディウス	1,541,000	POP	2周目7面
★ハングオン	40,478,580	山中誠一	4'35"48 シットダウン
ASO	1,939,350	FOX	ノーマル 最終面クリア
ファイナライザー	1,843,700	WINNER〜LMT〜BAN	ノーマル
NYキャプター	9,999,990	FOX, Y・I LUM, T・O	ノーマル 105面
RF2	224,830	FOX	ノーミス 最終面クリア
★影の伝説	138,439,500	SHI Mr. DON	ノーマル

GAME FANTASY　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2　三茶ビル2F　☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	2,914,200	Z-51	シットダウンタイプ
ファイナライザー	166,600	すぎうら	
ASO	152,000	VICTORY(FMR)from静岡	
影の伝説	688,500	すぎ・しゅん	
シューティングマスター	641'100	石川亮輔	
グリーンベレー	112,200	VICTORY(FMR)from静岡	
チョップリフター	314,800	つめたい湯のみ	
T・A・N・K	549,380	小坂情事	
エキサイティングアワー	166,050	COMAND	
どきどきペンギンランド	189,000	MILKY♡WAY	

ゲームセンタートロン　東京
東京都目黒区原町1-9-9　☎03-792-6726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,025,500	MAT. ABU	15面
ハングオン	13,639,220	1.9分け青ちゃん ブドウとう	シットダウンタイプ
スーパーマリオブラザーズ	587,350	GPZ400R	8周目4面
テラクレスタ	298,600	1.9分け青ちゃん	
リアル麻雀	113,700	HRC	
グラディウス	1,067,150	MAT. ABU	3周目4面
飛竜の拳	1,627,500	FOOK. ON	
ピンボールアクション	4,236,760	H・I	
T・A・N・K	3,432,110	ウイリーごけ オヨネガワ・ギエー	
タイガーヘリ	278,680	YZR	31面

ビッグキャロット新橋店　東京
東京都港区新橋2-8-7　サンスタービル内　☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	3,307,500	GIL-HAMAD	7周目7面
スカイキッド	289,000	FANCY-ACU-KEI	13面
ロードランナーⅡ	5,042,090	FANCY-ACU-KEI	144面
ガンスモーク	1,664,750	NFC-ZEUS	全面クリア
グリーンベレー	346,390	RUN	8面
チョップリフター	1,712,850	大森あずさ	
ASO	1,928,580	GIL-HAMAD	13面
インディジョーンズ	1,549,810	やる気0	ハード
テラクレスタ	1,000,000	FANCY-ACU-KEI	
ハングオン	38,170,230	MPX from Compile	ゴールイン

プレイタウンユー&ユー駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢4-18-20　☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	619,100	元木 新太郎	
ガンスモーク	848,100	小黒博之	
ギャリバン	1,279,200	菅野健一	
タイガーヘリ	382,180	山田勇一	
ASO	323,860	岡 木	
影の伝説	32,727,500	宇賀 新	
チョップリフター	428,300	大山 勝	
ロードランナーⅡ	746,180	植 村	
グリーンベレー	338,050	山崎義明	
テラクレスタ	412,600	宇佐美 幸治	

GAMESPOT21　東京
東京都新宿区西新宿1-15-4　☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	1,785,300	稲葉晃三	1コイン
ファイナライザー	2,350,800	NOVUTA-KAMS	
ガンスモーク	1,758,650	ATARI-KAD	
★ギャリバン	10,006,900	皮井椎鉢丸々市	9時間
ロードランナーⅡ	3,782,410	GIL-HAMAD	
セクションZ	1,459,200	ああむ-ACU	
ASO	1,964,970	皮井椎鉢丸々市	最終面クリア
テラクレスタ	1,684,100	たべち	
どきどきペンギンランド	77,220	宮川真一	
ウォーボール	333,780	吉 原	

プレイハウスニューオリンピア　東京
東京都品川区荏原3-4-13　☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	490,880	宮崎弘幸	
グラディウス	567,300	池田裕司	
チョップリフター	462,000	鈴木和則	
テラクレスタ	321,600	大久保仁	
ナックルジョー	136,440	長谷川豊	
タイガーヘリ	269,200	斉藤淳	
ウイズ	487,600	近藤紀夫	
クレイジーラリー	98,963	山本健太	
ハングオン	16,371,680	白川明人	
RF2	130,720	合隼幸一	

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	636,560	CHN-KOBA (SKY)	1コイン 19面
スターラスター	1,934	LTD	アドベンチャー
ロードランナーⅡ	902,310	BLAFMMER	1コイン30面
RF2	217,280	武田 淳	ゴールイン
ASO	1,867,140	CIRCULAR	最終面クリア
ペーパーボーイ	142,665	CIRCULAR	イージー 配達終了
グラディウス	5,370,000	松尾康知	13周目7面
グリーンベレー	440,660	LTD	5面
バトルシティー	481,400	おっちゃん & スーパ キブリ戦車	2P 68面
モトス	2,629,900	松尾康知	5機 最終面クリア

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	368,390	CHN-KOBA (SKY)	13面
ギャリバン	2,038,800	鎌田英希	
ASO	1,000,000+α	福原隆弘	
ロードランナーⅡ	3,961,690	FANCY-ACU-KEI	101面
インディジョーンズ	422,850	FIARY-LTD	ミディアム
ガンスモーク	2,212,650	ATAI KAD	
ハングオン	20,278,930	GIL-HAMAD	4'57"67
RF2	198,380	階堂綾野	
グラディウス	1,815,200	GIL-HAMAD	4周目7面
パックランド	662,610	カモのオレンジ煮	

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スカイキッド	706,370	WINNER〜LMT〜(RGB)	最終面クリア ノーマル
ファイナライザー	5,000,000+α	○さたわばに,3千点お願いします!	ノーマル
★テラクレスタ	10,000,000+α	WINNER〜LMT〜(RGB)	約9時間で達成!!
ASO	2,546,760	やらせて,チョンマゲ!!(角田より)	最終面クリア ノーマル
★ロードランナーⅡ	10,000,000+α	WINNER〜LMT〜(CHA)	297面クリア ノーマル
★グラディウス	10,000,000+α	LOVERY♡ANCEL	22周目3面
★魔界村	6,875,300	ATAULXII	17周目6面
★チョップリフター	2,346,500	え〜ど!えど!!S'(ひでぶ)	28面 ノーマル
モトス	2,750,800	え〜ど!えど!!S'(MAL)	最終面クリア ノーマル
スターラスター	2,541	え〜ど!えど!!S'(END)	アドベンチャー!!

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	980,300	GVU	
ロードランナーⅡ	966,670	宮原友則	
RF2	211,660	飯 塚	
ASO	511,220	林 茂	
ギャラクティックウォーリアーズ	346,500	柳原正直	
魔界村	2,120,300	鶴川の広瀬康彦・GCC	
チョップリフター	368,650	江沢征昭	
グリーンベレー	171,750	VICTORY(FMR)from静岡	
影の伝説	772,500	AHO	
T・A・N・K	9,999,960	高 萩	

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	925,214	HIR	ハード
スペースハリアー	31,096,120	HIO	最終面クリア 1コイン
スカイキッド	395,190	不眠は不満	ノーマル
テラクレスタ	4,286,600	私はどこ!? ここは誰???	ノーマル 詳細不明
ギャリバン	386,800	アウシタンのりく	ノーマル 5面
ASO	1,793,330	HIO	ハード 最終面クリア
ガンスモーク	1,280,000	二丁拳銃	ノーマル 1コイン
モトス	252,700	モータースパナ・コントローラー	ハード ノーミス
パラデューク	221,430	水死体	ハード 4機設定
ナックルジョー	263,000	俺達に明日はない・・・。	ノーマル 2周9面

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	438,800	とくみね	
グラディウス	1,298,500	MIDLY-JSO	3周目7面
スカイキッド	195,540	ITP-NORRY	7面 勲章5つ
テラクレスタ	224,700	MNA ©きゃばち	
タイガーヘリ	202,260	MNA ©きゃばち	
バトルシティー	298,400	福 田	72面
1942	1,643,210	M・Y	残り6面
魔界村	1,113,700	勝 又	永久パターン使用せず
影の伝説	1,452,500	CONPIC-ANZ きゃばち会長	かせぎなし
パラデューク	217,010	MNA ®きゃばち	1ミスクリア

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	643,640	ENDLESS	18面勲章15
スターラスター	2,095	佐 藤	アドベンチャー
モトス	2,727,100	VERTEX-ARR	12面クリア
グロブダー	290,680	CHN KOBA	77面 5機設定
キューティQ	1,057,840	RETURN OF WSF. VR	
インディジョーンズ	1,084,570	やる気0	
RF2	221,320	やる気0	7面
ハングオン	32,060,500	GIL-HAMAD	5面クリア
ロードランナーⅡ	8,963,630	GIL-HAMAD	34面
ASO	2,351,630	NFC, ZEUS(福岡)	全面クリア

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15第26東京ビル　☎03-362-8300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Iロボット	819,308	UUU	ノーマル
インディジョーンズ	1,285,260	ATARI-AKI	3ライブハード
ペーパーボーイ	833,216	EXCHANGER	グランドスラムの点数
スペースエース	770,866	金沢, DAMAX	ノーマル
ピーターパックラット	1,112,447	ACE	
ファイナライザー	3,404,900	ACU-EPS	
スカイキッド	760,490	WARRIOR-HIRAISHI	20面勲章17コ
スターラスター	2,494	UNC	アドベンチャー終了
ASO	2,587,590	HIRA	最終面クリア R未使用
RF2	219,350	AMS-IRC	ゴールイン ノーミス

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	245,640	ACE	
RF2	220,380	IRC(AMS)	ゴールイン
グリーンベレー	329,460	北隅淳一	6面
ロードランナーⅡ	4,975,460	FUL	131面 4時間6分
ASO	2,178,690	NFC, ZEUS	最終面クリア
モトス	2,528,100	GCC-SAW	最終面クリア
バラデューク	235,450	PSI	4人設定 ノーミス
ハイボルテージ	235,060	ふっかつマルチャンマン	
魔界村	48,400	未幸は無慈悲な夜の女王	
バトルシティー	174,200	AZNABLEXXX	IP

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	1,387,500	キクマシゲト	最終面クリア
シューティングマスター	396,200	小山則之	
ロードランナーⅡ	3,704,750	菊地起宇	91面
影の伝説	42,700	橋本塚磨	10面
スカイキッド	268,730	キクマシゲト	11面
ギャリバン	185,500	津田義弘	
フラッシュギャル	168,650	氷上氷峰	
グラディウス	1,586,200	ユータロウ・K	
ファイナライザー	1,487,500	ヨシモト	
最大級の防衛戦	397,300	MV・阿藤	

ファンファクトリー高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-1-4　☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	822,800	NOVUTA-KA	
影の伝説	1,053,500	NOVUTA-KA	4周目(城)
セクションZ	118,440	AMS-NTT	
フェアリーランドストーリー	6,104,860	K. SONE	101面クリア
ガンスモーク	1,220,050	ラクシテ	最終面クリア
ASO	2,371,150	浜豊秋	(残6)

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1　宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	675,750	工藤尚朗	21面 爆撃数13
ファイナライザー	3,783,900	ACU3-EPS	6面のフェイスオープン
★ASO	3,193,200	HIRA	全12面クリア
ハレーズコメット	7,398,570	けいんづ	ピンボール
★モトス	2,644,300	風見　蛍	62面クリア ノーミス
RF2	222,330	やまざき拓	スタート時 5000rpm
ギャラクティックウォーリアーズ	2,314,400	VID-AXIA	0面3ミス
スターラスター	1,727	CHIRICO. C	コマンド
ペーパーボーイ	174,348	EXCHANGER	イージーストリート
魔界村	1,077,400	やまざき宏くん	5周目3面 (面数優先)

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1　大幸ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	423,440	ひろし	17面勲章12コ
★ロードランナーⅡ	9,999,999	VERTEX-AQU	279面
モトス	2,642,200	BG	62面クリア ノーミス
★テラクレスタ	10,000,000	BG	4機設定
グラディウス	3,657,200	めぞん一刻	8周目4面
バラデューク	235,390	VERTEX-AXV	1ミスクリア
影の伝説	1,640,000	ひろし	ノーマル
RF2	221,350	やる気0	ノーミス ゴール
魔界村	873,100	VERTEX-FANCY-ALI	3周目4面
テディボーイブルース	3,518,310	BG	34面

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	1,215,390	ZENJI(ECM)	1コイン
ガンスモーク	1,450,350	GAK・NMD	10面クリア
スカイキッド	542,410	"RED-BARON"TAOYAGI	8万点エブリなし
ファイナライザー	2,355,100	mon	マダマダいける
ペーパーボーイ	409,149	FISCHER(ECM)	ハードウエイ
ロードランナーⅡ	3,447,410	鈴木直孝	104面
グラディウス	2,101,600	鈴木直孝	ノーマル
影の伝説	53,341,000	MARU	ノーマル
ASO	2,107,360	鈴木直孝	12面クリア
チョップリフター	100,400	K・K	ノーマル

プレイシティキャロット椎名町店　東京
東京都豊島区長崎1-5-1　☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2,427,010	ACU-EPS	最終面クリア
ロードランナーⅡ	6,360,620	GOD	178面
グリーンベレー	460,110	工藤尚朗	7面
シラックス	495,000	TAK	14面
スターラスター	1,534	香月舞	コマンドランス
ガンスモーク	1,440,750	須田紋太	10面クリア
モトス	2,217,100	GCC-SAW	62面クリア 3ミス
インディジョーンズ	364,520	GCC-SAW	3ライブ
フェアリーランドストーリー	4,814,220	SECKN	101面 3機にて
ギャラクティックウォーリアーズ	381,800	西　谷	

GAMESPOT21国分寺店　東京
東京都国分寺市本町2-9-2　☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チョップリフター	556,950	前　田	
ハイボルテージ	353,340	佐藤雄一	
★影の伝説	99,991,500＋α	ぽん酢	
T・A・N・K	9,999,790＋α	AMANO-JAKU	
キングオブボクサー	9,999,900	ZAM-SUPER-KY	136人
忍者プリンセス	613,300	たらこ	
戦場の狼	9,999,900＋α	ZAM-SUPER-KY	327面
ハングオン	22,247,100	荒井友介and川崎幹夫and小竹樑	3:33
イーアルカンフー	2,329,300	FANATIC-SDF	
スーパーバスケットボール	1,025,030	ランボーのアキラの兄	

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	367,450	VMT-ABU	17面 ノーマル
ロードランナーⅡ	3,682,980	VID　AXIA	ノーマル
スターラスター	2,291	CHIRICO-CUVIE	アドベンチャークリア
ギャリバン	5,432,200	ECM-KOKUBU	ノーマル
ファイナライザー	2,549,500	CCV	6面ノーマル
ASO	2,342,310	VID　AXIA	5機設定
ガンスモーク	1,370,800	K・T	10面 ノーマル
インディジョーンズ	1,086,630	ECM-ZENJI	正攻法 ノーマル
ペーパーボーイ	404,620	ECM-FISCHER	ハードウエイ ノーマル
モトス	2,827,300	ECM-ZENJI	5機設定 ノーミス

ファンファクトリー中野　東京
東京都中野区中野2-25-4　☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	1,746,600	野下　朴	ノーマル
タイムギャル	3,668,400	吉玉　栄	難易度2
タイガーヘリ	1,459,950	福島　司	難易度1
1942	2,232,100	山室朋之	ノーマル
テラクレスタ	978,950	菊地国雄	ノーマル
ロードランナーⅡ	4,424,900	斉藤紀明	ノーマル
影の伝説	1,420,000	望月ホクロ	難易度2
魔界村	2,661,250	上田貞一	ノーマル
女三四郎	744,600	松井和幸	ノーマル
エキサイティングアワー	411,000	伊藤　力	25面

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店　東京
東京都小平市小川町1-758-11　☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	1,226,000	小　野	難易度標準 3周目3面
影の伝説	390,500	こいししろう 若葉小6の3	難易度2
ロードランナーⅡ	2,544,600	YBA	71面
エキサイティングアワー	1,000,000	VERTEX-AKR	40面
レイダース5	1,213,220	ヤ　ス	29面
スターフォース	2,916,500	AMUSETTE-AKI	
撃墜王	234,900	KGB	
青春スキャンダル	1,511,440	HIROKO-KAZ	正進法・未来
アイスクライマー	1,728,110	小　野	
チャンバラ	52,500	HIROKO-KAZ	

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	246,210	後藤大	
スターラスター	1,493	GT-X	コマンドクリア
パフォーマン	82,730	マスター	8面
影の伝説	5,268,500	伊藤 Jr.	
ロードランナーⅡ	1,393,320	保　刈	51面
ペーパーボーイ	498,099	GOT	グロス表示
ガンスモーク	1,227,250	中　村	
スカイキッド	182,280	伊　藤	
フェアリーランドストーリー	9,645,960	ハイスコアーは意味がない	1コインクリア
モトス	271,100	小　川	35面

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	540,300	やる気0	1P19面 勲章10コ
インディジョーンズ	980,660	やる気0	ハード 4人設定
ファイナライザー	2,348,300	やる気0	
ASO	1,794,110	やる気0	最終面クリア
スーパーデッドヒート	10,000,000	やる気0　他多数	
バギーボーイ	117,150	・・・	オフロード
バギーボーイ	130,460	RUN	ウエスト
★RF2	226,770	AOInkⅡ	ノーミスゴールイン
ロードランナーⅡ	6,714,160	ZAP	215面
グラディウス	2,385,200	やる気0	6周目4面

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	222,340	PX-7	ノーミス ゴール
インディジョーンズ	846,310	西荻の伊藤	ハード
スカイキッド	425,510	小平六中佐藤崇と相田と秋田	16面
ガンスモーク	1,557,750	AMS-AOI	10面
★ロードランナーⅡ	9,999,990	GOD	283面
ASO	2,763,400	NFC-ZEUS(福岡)	最終面クリア
ギャリバン	431,700	WINBEE&TAKASHI	7面
飛竜の拳	4,310,400	I・S	1コイン
チョップリフター	298,650	USAGIですぅ～	4面
モトス	2,720,400	VERTEX-AKR	62面クリア 1ミス

長岡キャロットハウス　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	29,927,230	YZR命	ノーマル
ASO	1,849,200	音無響子	ノーマル
ガンスモーク	1,258,650	HANG	ノーマル
ファイナライザー	1,119,400	SAYみつ	ノーマル
スカイキッド	208,170	あんだ	ノーマル
ロードランナーⅡ	2,691,120	GGP	ノーマル
★ギャリバン	10,000,000	SAYみつ	ノーマル
★インディジョーンズ	3,326,200	SAYみつ	ハードクリア
魔界村			
モトス	2,403,800	きよろう	62面クリア

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	1,117,780	ATARI-AKI	3ライブ ハード
マーブルマッドネス	216,180	ATARI-AKI	1P　99秒 ノーミス
スペースハリアー	11,509,450	AT.-CPM-MTR-ANN	1コイン11面
ハングオン	32,461,350	ATARI-AKI	ノーマル
ロードランナーⅡ	8,769,310	LUM	ノーマル 257面
スカイキッド	262,380	CPM-SHO	ノーマル 11面
モトス	2,628,400	CIY	ノーマル ノーミス
テラクレスタ	1,000,000	ATARI-AYA&HKD	ノーマル 中止
セクションZ	61,180	MTR-あん-FOE-JOE-XOR	
ファイナライザー	1,853,700	LUM	ノーマル 4面

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28　創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,820,300	やる気0	ノーマル
RF2	221,310	やる気0	
ロードランナーⅡ	5,000,000＋α	NEO	ノーマル
ASO	2,042,310	やる気0	ノーマル
ファイナライザー	3,302,200	LEE	ノーマル
ガンスモーク	1,446,150	やる気1	ノーマル
★テラクレスタ	9,999,990＋α	ヨシモトムネオ	ノーマル
グリーンベレー	386,030	ゴ　リ	ノーマル
スカイキッド	519,000	やる気0	ノーマル
タイガーヘリ	1,059,240	LEE	ノーマル

カミーノ古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938　☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	649,160	ENDLESS	1プレイ
ASO	654,720	DEL	
ガンスモーク	873,650	阿　部	
ロードランナーⅡ	850,360	田　島	
チョップリフター	252,100	WIZmarkⅡ	
テラクレスタ	403,000	クリ丸	
影の伝説	830,000	クリ丸	
RF2	210,800	長	
モトス	2,025,700	WIZmarkⅡ	62面クリア
ハングオン	24,388,300	MIZ	シットダウンタイプ

ニュービバアメリカン　新潟
新潟県新潟市西堀前通六番町909　☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テラクレスタ	409,000	N·T	
ガンスモーク	1,774,100	ZAA	
ギャリバン	255,800	T·K	
バトルレーンVo.15	770,050	E·T	
ASO	518,870	X	
チョップリフター	390,850	ZAA	
スカイキッド	204,140	DELAWARY	
セクションZ	113,800	TA	
ロードランナー	1,546,760	YMO	
4-Dウォーリアーズ	365,000	T·S	

バンダナ福井店　福井
福井中央1-12-5　☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	462,500	KIPI	
グラディウス	7,265,700	TECHIN	
スカイキッド	279,200	KVZ	
フェアリーランドストーリー	657,200	ASO	
ガンスモーク	279,600	ZZ·T	
ASO	869,700	KIPI	
ギャラクティックウォーリアーズ	272,400	DOKECHI	
セクションZ	365,600	A.M.D	
ロードランナーⅡ	326,700	SDA	
魔界村	657,200	PAR·DEN·NEN	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクションZ	296,500	変な奴(清高)	
ファイナライザー	2,606,400	三方圓	
ガンスモーク	2,115,300	UCX(清商高) EXPLOIT2	10面クリア
ギャラクティックウォーリアーズ	582,000	私,女子大生の味方です。	
4-Dウォーリアーズ	999,999+α	ス　カ	
ロードランナーⅡ	7,537,850	KN	
ASO	2,163,000	UCX(清商高) EXPLOIT2	12面クリア
スターフォース	6,410,100	鈴木浩之	
ハングオン	40,817,950	UCX(清商高) EXPLOIT2	ライドオン 4'37"24
ペーパーボーイ	764,316	UCX(清商高) EXPLOIT2	ハードグランドスラム

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1　ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	23,133,060	Ken	
グラディウス	1,303,500	STAC-T.K	
エキサイティングアワー	1,339,600	ともや	87面
テラクレスタ	818,100	ELIXIR-CRUX	8週目
ファイナライザー	1,379,700	FUK	6面
グリーンベレー	317,100	ELIXIR -FALCULAM	4面
ガンスモーク	1,183,450	ともや	最終面クリア
スカイキッド	308,230	OBABA&T·E	8面 1コイン
★影の伝説	99,999,500+α	TATSUYA	∞
フェアリーランドストーリー	9,565,640	TATSUYA	最終面クリア

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	282,200	DAZZLE(UMI)	1コイン1P
★ギャリバン	10,000,000+α	DAZZLE(REOY,Y+マナビ)	残98機 85周2面
ASO	2,261,940	DAZZLE(REO Y.Y.)	
ガンスモーク	1,483,750	DAZZLE(ぼちゃ)	1コイン 10面クリア
スターラスター	1,709	DAZZLE(UMI)	コマンド
スターラスター	2,335	DAZZLE(UMI)	アドベンチャー
ロードランナーⅡ	5,365,860	DAZZLE(HST)	1コイン 163面
テラクレスタ	3,100,000	DAZZLE(ぼちゃ)	
魔界村	1,110,200	DAZZLE(ぼちゃ)	4周目2面
グラディウス	2,448,500	DAZZLE(ぼちゃ)	

㈱ナムコプレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　田中屋食堂ビル1·2F　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	162,100	AAAAA	5面クリア
ギャリバン	138,500	TOUCH···	
ロードランナーⅡ	2,826,510	アホこまみ	86面クリア
スターラスター	1,894	MOL	アドベンチャー
ASO	2,105,000	2中の小田んちょ	
RF2	221,790	UCX(清商高) EXPLOIT2	ノーミス ゴールイン
1942	12,364,580	XPOラウドネス (7藤枝)	
エキサイティングアワー	1,735,600	K·N·Y (東海大工)	
バトルシティー	69,900	?	IP
テラクレスタ	7,298,500	2中の小田んちょ (VAN)	

ダイエーレジャーランド金沢店　石川
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店　☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムギャル	1,279,750	Killr	全面クリア
ハングオン	26,359,380	吉野ホーム8番	完走難易度A シットダウン
ロードランナーⅡ	2,574,460	AH	89面
★グラディウス	10,000,000+α	Miu	1面
スカイキッド	447,670	私に勝つなど10年早いの田畠恒保教頭	18面勲章11コ
テラクレスタ	2,923,600	SAKAUE!	
フェアリーランドストーリー	6,567,790	POWER	
セクションZ	214,310	ばわっちILL	
チョップリフター	895,600	Miu	5面
女三四郎	738,330	KAR···	

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	1,293,750	T·N	
スカイキッド	286,070	K&K	
ハングオン	23,141,420	NS400R シムヤン　仕様	ラップ 4'57"92
影の伝説	2,457,000	ひ　ろ	
ロードランナーⅡ	1,649,800	(DAZZLE) HST	51面
ASO	1,785,800	(DAZZLE) RUN	最終面クリア
魔界村	1,141,700	ウルトラマン	ノーマル 永久ナシ
バラデューク	273,860	日本丸	48人目
グラディウス	2,160,700	TM	最終面クリア 残り8人
エキサイティングアワー	2,316,700	ネコミー	99人目

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	2,598,050	G·T(JFX)	最終面クリア
★テラクレスタ	10,097,700	FUN	タイムアップ
★影の伝説	100,000,000	45RPM あまからMH	政攻法残り 154人
ハングオン(シットダウン)	39,896,820	FUN	4'39"49
ASO	2,299,350	山田まほ命(JFX) 静付中2-B	最終面クリア
ロードランナー	5,009,560	GOD fromPC巣鴨	131面 2ミス
チョップリフター	796,550	45RPM	
ファイナライザー	2,573,900	あまから　M·H (JFX)	
スカイキッド	547,900	THE　RIDDLE	19面
グラディウス	4,807,400	GT(JFX)	

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2丁目8-20児玉ビル　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	20,316,490	POWER	1コイン 16面
スペースハリアー	28,133,530	諸星月光V3	継続プレイ THEEND
スカイキッド	441,740	あっ鳥だ!飛行機だ!田畠恒保教頭だ!!	19面 勲章9コ
モトス	2,223,300	あっ鳥だ!飛行機だ!田畠恒保教頭だ!!	62面クリア
★ギャリバン	10,000,000	快刀剣士	終わらない
インディジョーンズ	906,120	諸星月光V3	
★ハングオン	42,720,260	おにぞう	ゴールイン 27'9"
ASO	859,050	こうたろ	12面
ガンスモーク	1,645,750	TOMITAN	10面
テラクレスタ	1,920,200	EISAKU	

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	2,465,400	富士見のRUN	標準設定 1コイン
ASO	2,172,820	富士見のRUN	ノーマル1コイン
スカイキッド	249,030	DAZZLE スペースマビナー	ノーマル
ガンスモーク	1,937,800	中　沢	1コインクリア　10面
ロードランナーⅡ	985,940	AOSHIMA	29面
フェアリーランドストーリー	5,484,220	DAZZLE 小泉	101面クリア 1コイン
モトス	2,625,300	富士見のRUN	ノーマル 62面クリア
モトス	343,500	DAZZLE 小泉	ノーマル 最低点クリア
エキサイティングアワー	1,200,700	ジャイアントなっちゃん	
テラクレスタ	1,544,800	SHOW!!	

ビデオインパズル　静岡
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3　☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
NYキャプター	9,999,990	CR-X	133面クリア
グラディウス	929,300	T·N	3周目1面
擊墜王	163,020	ツッチー茶々丸	
影の伝説	31,560,000	DON	15周目2面
ロードランナーⅡ	4,411,700	END	116面
エキサイティングアワー	1,176,100	HAM-MAT!	77面
スカイデストロイヤー	180,350	LLL	
ガンスモーク	429,900	EXCHENGER	6面
フェアリーランドストーリー	5,721,920	END	101面クリア
ロードブラスター	9,999,900	H·NISHIDA スーパー西田	

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	640,800	YOU	ノーマル
ハングオン	33,345,720	YOU	4'45"03
シューティングマスター	1,474,800	TAWASHI	27面
ガンスモーク	657,050	コナミマン	6面
★影の伝説	99,999,000+α	OSA	13周1面
エキサイティングアワー	1,111,100	M·K	46面
グリーンベレー	326,940	S·K	7面
ファイナライザー	961,900	M·I	1周
ピンボールアクション	713,680	PEC	
フラッシュギャル	445,500	MIU	

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1丁目3-7　セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	243,490	DAZZLE(REO,Y.Y)	10面
ファイナライザー	1,711,400	DAZZLE(RUN)	
ガンスモーク	1,424,700	伊藤圭一	
ASO	1,941,520	DAZZLE(RUN)+(REOYY)	
ロードランナーⅡ	1,996,950	GNO	59面
ギャリバン	1,540,700	DAZZLE(マナビー)+(ポチャ)	
テラクレスタ	3,333,300	Now·Win (谷口高博)	残22機
インディジョーンズ	266,710	RIE	イージー インディ5人
モトス	2,346,400	DAZZLE(ぼちゃ)+(マナビー)	最終面クリア
★タイガーヘリ	4,568,140	Now·Win (谷口高博)	242面

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田川議田310-1　☎0542-63-8804

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターラスター	2,144	R.S.Z	アドベンチャー
バックランド	689,390	MR.XことMAX	
ニューラリーX	222,040	AKATSUKA	
ボスコニアン	307,730	はらたつや	
パックマン	245,800	登呂いせき	
ドラゴンバスター	1,815,110	ガ　キ	
ディグダグ	51,340	MR.X	
ディグダグⅡ	111,400	MOL	
バラデューク	206,080	相沢K.H.101	
マッピー	438,520	名北バレー部	

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モトス	2,214,600	THE　AS	
ハングオン	10,456,630	TECH　21	
チョップリフター	225,650	GUY	
ロードランナーⅡ	2,284,330	ROUND77	
魔界村	848,666	OUT(TE)	
ドラゴンバスター	1,036,840	マツタツチ	
キングオブボクサー	1,234,000	中出来	
タイガーヘリ	730,640	スミチャン	
バラデューク	183,670	NHK	
グロブダー	81,610	EOE	

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	2,199,300	K·G	5周目6面
ASO	2,138,520	上杉達也,浅倉南	全面クリア
スカイキッド	814,600	CCV&BEE	19面
ロードランナーⅡ	2,042,090	CCV&BEE	59面
RF2	219,860	A·M	ゴールイン
バラデューク	239,880	MOLE	48面クリア
魔界村	2,383,600	CCV&BEE	
ツインビー	6,198,300	SDI	
タイガーヘリ	532,550	K·I	
チョップリフター	783,290	S·S	

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2,113,630	BROS-EXR from江南	
スカイキッド	795,520	IMM/&AGF/(S.U.P.)	1コイン 21面勲章11コ
インディジョーンズ	759,880	IMM/&AGF/(S.U.P.)	永久不使用
ロードランナーⅡ	4,057,330	END　from inn　パズル	
スターラスター	1,616	NOV	コマンドスタート
スペースハリアー	31,647,200	かおる	1コイン
RF2	226,400	IMM/&AGF/(S.U.P.)	ノーミス ゴールイン
ガンスモーク	1,606,750	ING(JFX) GT(JFX)	1コイン 10クリア
★ギャリバン	10,000,000	ZAP.&BLAST/(S.U.P.)	スコア+α
影の伝説	4,492,500	IMM/&AGF/(S.U.P.)	点数かせぎ少しあり5周3

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-783-2519

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	726,100	AMMON(UFO)	1コイン ボーナス面
ペーパーボーイ	715,468	TITTA	グランドスラム
モトス（テストバージョン）	623,600	NCA(UFO)	62面クリア 3機残
スカイキッド	600,420	D. B. AOO	18面勲章13コ
スターラスター	1,993	J. P. F. (UFO)	アドベンチャークリア
スペースハリアー	31,968,960	CCV&BEE	1コイン 最終面クリア
ファイナライザー	2,546,700	ANN	4面
★ギャリバン	10,001,900	H•ITOH	65面90人残
ロードランナーⅡ	5,116,020	PC-FOX	146面
ガンスモーク	2,067,400	BROSルート2	クリアせず

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	2,129,400	GIMY	
ASO	1,861,970	ATM	
スカイキッド	228,930	MMC-KISS	
テラクレスタ	338,600	水嶋田広	
グラディウス	1,972,200	MINMAY	5周目5面
ガンスモーク	2,118,900	水嶋田広	10面
魔界村	635,100	磯貝英児	3周目3面
ロードランナーⅡ	5,046,200	COCO榊原	171面
影の伝説	7,194,000	水嶋田広	永久使用
チョップリフター	540,150	後藤　豊	8面

ゲームコーナーエース　愛知
愛知県江南市赤童子町大堀101　☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2,417,590	BROS(ルート2)	ノーマル 12面クリア
ガンスモーク	2,183,750	BROS(ルート2)	ノーマル 10面クリア
スカイキッド	812,930	BROS(EXR)	21面 勲章16コ
セクションZ	418,940	BROS(ルート2)	ノーマル 2周目
ギャリバン	910,700	BROS(FUHKOⅡ)	ノーマル
ピンボールアクション	1,292,950	BROS(FUL)	ノーマル 3クレジット可
★ロードランナーⅡ	9,999,990	BROS(EXR)(山仲哲也)	278面 2ミス
★ファイナライザー	7,232,200	東　竜司	古知野中学校3年1組
フェアリーランドストーリー	1コイン101面クリア	BROS(EXR)(ルート2)(FUL)	残機39エブリ15万
★グラディウス	10,000,000+α	BROS(ルート2)(PUMPKIN)	24周目1面 ノーミス

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォールⅡ	1,476,990	山仲哲也	ノーマル
スカイキッド	203,100	舟橋　茂	ノーマル
ナックルジョー	107,430	松山英登	ノーマル
ASO	2,114,550	山仲哲也	最終面クリア
ギャラクティックウォーリアーズ	935,000	舟橋祐二	点かせぎ有
ロードランナーⅡ	1,847,130	山仲哲也	55面クリア
グラディウス	874,900	片桐友則	ディファレンス
ピンボールアクション	1,992,060	水野和之	ノーマル
T・A・N・K	2,465,730	石田紀也	ノーマル
グリーンベレー	358,700	岡田良一	ノーマル

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎05925-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクションZ	706,430	SPM	3周目4面
ASO	532,430	KA	
ギャラクティックウォーリアーズ	130,500	シャアアズナブル	11面
ガンスモーク			
モトス	1,422,500	?	
フラッシュギャル	225,700	?	
ファイナライザー	1,245,600	AAA	
スカイキッド	56,690	CBC	
RF2			
パラデューク			

ビデオインスポーツタッチダウン　三重
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4　☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイティングアワー	118,650	田中幸喜	3面クリア
グリーンベレー	143,480	HEH	47面クリア
フェアリーランドストーリー	9,999,990	GoodMorningわかめやれよ!	
恋姫	60文	さの湯二新玉湯	
レディマスター	600	HEH	2面クリア
女三四郎	118,390	HEH	2面クリア
撃墜王	124,840	せんだ音頭	
1942	445,370	JAP-ゼロ&レオ	31面クリア
ガンスモーク	529,800	野田弘康	
グリーンベレー	173,370	ILOVESEXY	

ビッグキャロット京都　京都
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町4407-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	448,540	DREAMERS	1P18面
ファイナライザー	1,842,200	徳川YASS ..	ノーマル
ロードランナーⅡ	6,097,550	MILK TEA PART4	161面
ASO	2,115,220	堀江辰征	全面クリア(難易度1)
インディジョーンズ	912,190	堀江辰征	3ライブ
ガンスモーク	1,464,000	それが DOSHISHA	全面クリア
ギャリバン	2,222,200	TEN	ノーマル
RF2	222,330	Aol mkⅡ	ゴールイン(ノーミス)
ハングオン	40,572,360	BOBBY	4'42"2 6ライドオン
ペーパーボーイ	417,472	水鳥みーな(仮名)と池田・尾崎さん	ハードウエイゴールイン

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸田町西入ル北側　☎075-211-6069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	587,870	堀江辰征	
セクションZ	1,281,770	それちゃん	5周目S
グラディウス	2,455,100	STAC-DRU	
フェアリーランドストーリー	8,039,880	宮本伸一	最終面クリア
ロードランナーⅡ	2,660,900	岩本　悟	79面
魔界村	2,345,600	北野さん	
★エキサイティングアワー	2,666,600	NECのはまだ純二	96面
スカイデストロイヤー	245,550	誉田隆三	
ロードブラスター	382,000	YOU, HAL 原田芳孝	最終面クリア
★ギャリバン	10,135,400	宮本伸一アンド川上英希	

モンテカルロ山科店　京都
京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーⅡ	4,666,130	KYS	144面
ピンボールアクション	2,510,450	DEC	
フラッシュギャル	638,550	MON-Ⅱ	22面
フェアリーランドストーリー	9,999,990	MSK	101面クリア
★ギャリバン	18,376,700	MSK	
ガンスモーク	1,585,100	KYS	10面
ASO	2,722,970	いずえ	最終面クリア
ファイナライザー	2,893,500	MON-Ⅰ	
ハングオン	29,681,280	YICS	シットダウン 4'48"52
セクションZ	832,990	腕	2周目2面

プレイシティキャロット第4ビル店　大阪
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25　☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	2,142,100	AMO&ANO	
ロードランナーⅡ	6,635,910	E2C21永松勝郎	
ASO	2,014,060	KCW-SECRET	
グラディウス	1,101,100	STAC-Ami&YRI+田中	
ファイナライザー	2,073,200	KCW-SECRET	4面クリア
魔界村	850,000	六中の田中+AM1+YRI	
フェアリーランドストーリー	5,045,580	坂　田	
1942	433,340	FOR DREAM!	10面
スカイキッド	558,690	DREAMERS	
スターラスター	1,629	L, FIXOR	

プレイシティキャロット道頓堀　大阪
大阪市南区道頓堀1-5-9　☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スカイキッド	722,240	工藤尚郎	21面クリア
スターラスター	1,850	MOL, ハジメ	
インディジョーンズ	832,860	きょうとのホリエ	3Lives
モトス	2,711,900	KLW-YIとどれいのINF	最終面クリア 1ミス
ASO	2,071,820	KLM-SECRET	最終面クリア
1942	11,078,340	とーげんきょうばんぶ"ウー	
ロードランナーⅡ	1,748,440	SNSC-深井	
ガンスモーク	2,714,650	ゲームセンター清志	
グラディウス	983,700	KCW-FR, SUPER	
テラクレスタ	1,666,660	DREAMERS	

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	17,539,210	赤鼻のトナカイ	1コイン全面クリア1機
★スカイキッド	634,490	DREAMERS	21面クリア
インディジョーンズ	682,160	TIT	
ハングオン	19,868,500	野沢正輝	
ファイナライザー	2,248,100	CPM閃幻狂一同	
ガンスモーク	441,900	パンプキンパイ	
影の伝説	12,732,000	STAC諸星あたる	26周
ロードランナーⅡ	1,792,750	SNS-深井	
ASO	1,837,770	ATARI-FANCY-ACU	
ギャリバン	165,200	ガンダム	

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪市南区心斎橋筋2-33　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シューティングマスター	212,500	水川浩己	
スカイキッド	97,300	沢村俊介	
ギャラクティックウォーリアーズ	223,500	溝口一美	
ファイナライザー	193,200	山下修二	
どきどきペンギンランド	96,600	西村啓介	
ガンスモーク	326,700	宮本春喜	
ASO	186,500	辻正和一	
ギャリバン	223,500	森川進吉	
チョップリフター	310,200	斉藤実治	
ウォーボール	293,760	田中和夫	

プレイシティキャロットナンバ店　大阪
大阪市南区難波3丁目6-17　☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	34,914,280	それにつけてもおやつはカール!	5'30"23
ロードランナーⅡ	5,632,720	DREAMERS	
グリーンベレー	378,720	ゲームマニア大嫌い青年隊	
ガンスモーク	2,368,700	PEPPER MINTのハッケツです	全面クリア
影の伝説	14,267,500	HAPPY BIRTHDAY。。。	
ASO	1,900,000+α	森本由紀ちゃん!大〜好き♡鮒田より	全面クリア
テラクレスタ	1,654,500	天狗はいます!	ノーマル
グラディウス	1,435,000	FALL IN LOVE	
RF2	239,650	平カエラズ、前田オオエン、タノム。	
インディジョーンズ	818,550	コラ!ヤンキー! 1万円返せ。DON	3ライブ

プレイシティキャロットガムガム　大阪
大阪府吹田市岸部南1-24-9　☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターラスター	1,620	STAC-NSB	アドベンチャー
スターラスター	1,728	遠山のマコことアキラ君	コマンド
ガンスモーク	2,680,000	STAC-THE	10面クリア
インディジョーンズ	609,000	STAC-NSB	
★スカイキッド	832,690	STAC-NSB	21面クリア
ASO	2,136,900	STAC-BAB	最終面クリア
ロードランナーⅡ	1,250,900	昇治郎君	
テラクレスタ	314,600	タブチエーゾー君	
パラデューク	241,620	バンパイアハンターREM	48面クリア
モトス	2,823,400	モゲラKAWAKAMI!	62面クリア 5機仕様

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	204,460	ZAPMAN35	勲章6コ
ASO	1,840,650	諸星あたる	13面
ファイナライザー	1,927,300	白い戦士ヤマト	4面
RF2	222,290	AOImkⅡ	ゴール
ロードランナーⅡ	3,690,150	ダンビール•D	114面
スターラスター	1,902	うしろからさされ組	アドベンチャークリア
ナックルジョー	185,400	芳本ミッチョン!	20面
ガンスモーク	2,221,300	芳本ミッチョン!	10面クリア
インディジョーンズ	804,220	京都もんの堀江	ボーナス面 3ライブ
ギャリバン	394,400	芳本ミッチョン!	6面

ビデオゲームレーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2丁目1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	6,104,000	ATM-TK	
グラディウス	1,078,700	富雄のMIK	3周目4面
ロードランナーⅡ	3,725,680	野　崎	109面
影の伝説	6,104,000	ATM-TK	
魔界村	2,186,400	アトム1	9周目
グリーンベレー	228,730	アトム2	
キングオブボクサー	1,159,000	アトム3	KO25人
スターフォース	2,211,600	ATM-佐野会長	
ドラゴンバスター	2,380,000	ATM-富雄のMIK	
1942	12,000,520	山口コント	

ゲームスポットイーストサイド　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0772-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	1,253,240	SSS	ローリング•1コイン
ロードランナーⅡ	4,000,020	SNSC-深井	1機で112面
ASO	536,960	A•I MEMBER ひろし	
テラクレスタ	254,500	ザサラリーマン	
グラディウス	612,400	清水くーん	
4-Dウォーリアーズ	214,500	SSS	
グリーンベレー	215,000	今キタ男	
影の伝説	32,250,500	ナント, ユウコ	
チョップリフター	850,000	トルケマダ　様	
ファイナライザー	1,329,100	名前　?	

プレイシティキャロット京橋店 大阪
大阪市都島区東野田町5-1-19 ☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	618,250	DREAMERS	5機設定 21面クリア
ASO	2,130,400	KCW, WS, SUPER& KLM	12面クリア
モトス	2,651,500	SACHI	5機設定
ロードランナーⅡ	2,655,520	迷&柿平	
ガンスモーク	1,693,550	XAM	
スターラスター	1,420	L•FIXOR	
魔界村	1,492,200	JUN•SR	4機設定 5周目1面
インディジョーンズ	705,870	TITTA	1コイン ハード
チョップリフター	557,700	KCW•FR	4機設定
テラクレスタ	2,345,600	DREAMERS	

プレイシティキャロット福山店 広島
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	2,007,900	みやさん	
スカイキッド	351,260	HAN	1コイン13面
ロードランナーⅡ	618,530	S.G.G.28号	
ガンスモーク	1,161,500	HAN	1コイン全面クリア
ASO	2,725,740	れいこ様 愛してる	全面クリア
モトス	2,511,900	TOMOS	全面クリア 5機設定
スターラスター	1,395	少女隊	コマンド
スターラスター	1,076	ロマンス	アドベンチャー
魔界村	2,389,100	BEFAX	9周目1面
スターウォーズ	16,871,702	LUM	

プレイシティキャロット黒崎店 福岡
福岡県北九州市八幡西区黒崎2-1-1 富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グラディウス	10,000,000+α	NFC. ZEUS GMCMATSUO	22周目3面 20周目7面
スペースハリアー	32,741,560	GMC えるす	全面クリア1コイン
ガンスモーク	1,698,200	GMC DURAN	最終面クリア
ロードランナー	8,015,270	GMC みぐ	208面
★ギャリバン	10,000,000+α	K.T U.T	100周以上
ファイナライザー	1,731,200	GMC DURAN	
スカイキッド	700,460	GMC DURAN	1P19面
スカイキッド	686,900	GMC DURAN GMC DSA	2P19面
ASO	2,702,050	NFC ZEUS	最終面クリア
モトス	2,640,500	GMC えるす	62面クリアノーミス

ゲームセンターNASA 大阪
大阪府和泉市府中町1-10-13 ☎0725-45-6992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャリバン	2,008,120	T•イトウ	ハード 永久パターン
ガンスモーク	1,778,600	T•イトウ	ノーマル
RF2	218,870	M•シミズ	ノーミス
セクションZ	373,680	H•ヒラマツ	ノーマル
グラディウス	793,900	M•シミズ	ノーマル
ファイナライザー	2,400,500	T•イトウ	ノーマル
チョップリフター	567,300	A•NAKANISI	ノーマル
グリーンベレー	285,830	J•A	ノーマル
エキサイティングアワー	1,000,000	K•キオカ	ノーマル 永久パターン
ギャラクティックウォーリアーズ	338,600	K•キオカ	2P設定

ゲームセンターカントリーボーイ 広島
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 長楽寺ボウル内 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	18,726,400	新堀	16面
ハングオン	22,875,410	大学生	ゴール
スカイキッド	275,000	?	
魔界村	1,272,300	熊谷1号	2周6面
グラディウス	993,500	くろるんKLW	3周1面
1942	11,736,100	谷口	33面
セクションZ	256,260	KLM -AMACHI	エリアTクリア
ASO	1,857,420	KLM -AMACHI	最終面クリア
影の伝説	1,339,500	新堀	2周3面
グリーンベレー	330,070	木山	2周2面

プレイシティキャロット久留米店 福岡
福岡県久留米市六ツ門町2-34三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	950,740	森沢優	20面勲章19コ
グラディウス	959,500	是澤真	
魔界村	1,496,100	森沢優	6周目の5面
ギャリバン	225,900	MOMOのつぼみのFEYだとさ	2周目の2面
テラクレスタ	720,600	松内芳成	
ASO	526,550	森沢優	
バトルシティ	774,900	森沢優	2P85面
モトス	141,300	八女のCBX	
ドルアーガの塔	1,373,190	森沢優	60面クリア パーフェクト
ディグダグⅡ	1,000,000	T.M	28面残機8

ビデオインシャトー 大阪
大阪府松原市天美南3-15-67 ☎0723-35-4253

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	1,925,180	A•Iメンバーのひろしです	イージー
ガンスモーク	1,724,400	A•Iメンバーの川本です	イージー
影の伝説	32,348,000	A•Iメンバーのだいまおう	NEW バージョン
魔界村	3,911,100	A•Iメンバーのもっさん	永久パターンなし
ナックルジョー	529,130	A•Iメンバーのだいまおう	5人設定
バトルランドVol.5	549,900	MATAGARI, BOYA	全面クリア
タイガーヘリ	1,298,360	ムー太郎	5台設定
エキサイティングアワー	1,028,550	こんどーです	
エグゼクドエグゼス	10,000,000	A•Iメンバーの IPL	
ドラゴンバスター	5,424,000	A•Iメンバーの IPL	ランクD

ビッグキャロット高松 香川
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	638,630	TOM.S	
ロードランナーⅡ	790,670	BBI	24面
ガンスモーク	1,148,850	GATU モンスター	10面
スカイキッド	219,000	MNS	
テラクレスタ	456,400	K.S	
魔界村	1,536,600	BBI	
エキサイティングアワー	713,350	C-C-B/	
グリーンベレー	121,370	津島 元	
1942	11,890,430	近藤 高行	
モトス	248,000	A.Y	

プレイシティキャロット佐世保店 長崎
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	207,390	山口 健	ゴール
エキサイティングアワー	2,017,700	山口 健	99面以上
グラディウス	803,400	茂枝	
スカイキッド	322,210	山口 健	11面
モトス	296,200	栗原 徹	
ハングオン	34,509,170	山口 健	4'44"14
魔界村	1,277,900	久富定晴	
テラクレスタ	3,877,650	江頭秀孝	
飛竜の拳	2,435,210	山口 健	
ASO	251,960	江頭秀孝	6面

マイコンゲームI.B & ZONE 兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	第5戦 1-1 引き分け	POO	対コンピューター
フェアリーランドストーリー	1,000,120	POO	
ロードランナーⅡ	848,540	ISSHI	
テラクレスタ	1,082,900	FUGA.C	
グラディウス	674,520	RUN	ノーマル
エキサイティングアワー	386,140	Y.T	
ナックルジョー	91,500	POO	
魔界村	1,762,400	岡田益光	
タイガーヘリ	238,600	藤田	
バラデューク	105,630	カノウ	

プレイシティキャロット常磐店 香川
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-1941

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	311,080	MNS	12面
ガンスモーク	749,100	?	
グリーンベレー	233,170	UCC	6面
グラディウス	732,400	傷だらけのランナー	
エキサイティングアワー	261,100	大坪	
ASO	761,310	XOM•S	
ロードランナーⅡ	868,160	BBI	25面
テラクレスタ	224,500	鈴木佳	8面
バトルシティ	106,000	TT	
魔界村	335,800	新田&中山	

プレイシティキャロットパーツボックス 熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
影の伝説	32,964,000	ASCII	6周目
グラディウス	2,299,000	CM	
ドルアーガの塔	5,334,400	KEN(清原)	
インディジョーンズ	204,700	ASCII	イージー
ガンスモーク	993,900	KYO GF	
★スカイキッド	881,740	NOM&TOSHI	21面クリア
スターラスター	1,557	BC	
スペースハリアー	30,362,480	NOM&TOSHI	18面クリア3人
エキサイティングアワー	1,000,000	GARU3号	
メトロクロス	230,650	UPN	

アミューズメントファンシティローレンI 和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3 ☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2,099,530	ANB•CLUB•H	12面クリア
ファイナライザー	1,387,200	亜美	ノーマル
ガンスモーク	1,032,500	ENDLESS NIGHT	
影の伝説	1,815,000	ANB•CLUB•A	
ロードランナーⅡ	4,292,330	ANB•CLUB•H	137フロアクリア
インディジョーンズ	334,800	Sinya-Sioru	イージー
スカイキッド	172,440	Mr.Scop	ノーマル
ASO	1,934,360	Hiroki	12面クリア
ツインビー	4,822,250	鎌田敏弘	ノーマル
ロードブラスター	382,000	片桐伸昭	3機設定 最終面クリア

ジョイランド松山 愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	1,813,020	SURPASSER-RT	12面クリア
ロードランナーⅡ	2,628,050	兼久 浩二	86面クリア 3時間35分
テラクレスタ	754,000	SURPASSER-RT	
チョップリフター	305,350	SURPASSER-RT	5面クリア
エキサイティングアワー	2,177,600	TA2-881OLIVING-DEAD	
ガンスモーク	1,196,550	SURPASSER-RT	10面クリア
タイガーヘリ	2,416,670	SURPASSER-MON	245 2時間00分
ロードブラスター	320,800	SATO	
スカイデストロイヤー	1,037,000	TA2-88ISLIVING	DEAD
スカイキッド	146,910	SURPASSER-RT	5面クリア

分大キャロットハウス 大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	603,700	ついた〜	
ギャリバン	274,400	さる刑事藤原	
スカイキッド	102,750	さるパイロット藤原	
ロードランナーⅡ	1,774,220	FU	
ガンスモーク	349,900	FU	
スターラスター	1,327	TO	
ASO	192,290	BBC	
RF2	214,420	ワーイ	
インディジョーンズ	154,510	NMC	
影の伝説	6,129,500	猿飛藤原	

TVプレイハウスミッキーマウス 岡山
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	993,900	塩田	
ロードランナーⅡ	1,131,790	森睦一	1コイン 40面
魔界村	1,085,000	板垣	
テラクレスタ	535,400	つるみ	
ガンスモーク	337,750	CBX	
タイガーヘリ	203,950	永井	
ファイナライザー	968,200	津家	
エキサイティングアワー	945,600	入道	
ピンボールアクション	1,253,350	栗坂	
ハイボルテージ	590,280	原田	

タイトピア木屋町店 愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎0899-24-6538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	6,134,550	SURPASSER上岡	
ASO	1,904,210	SURPASSER.R.T	最終面クリア
エキサイティングアワー	1,300,000	TA2-8810	
ロードブラスター	382,000	LEE.ZENGJI	
タイガーヘリ	2,679,910	SURPASSER.MOM	
1942	12,163,550	Y.TSUDA	
ガンスモーク	1,545,800	SURPASSER.R.T	
タイムギャル	1,229,750	よい子のかちくん	最終面クリア
バトルレーン	361,600	FLYING.BENI	
フェラリーランドストーリー	2,545,240	SAR	全面クリア

神宮前キャロットハウス 宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モトス	2,520,400	TAYO	62面クリア
グラディウス	2,342,700	NYAMCO	5周目7面
ガンスモーク	1,665,300	NYAMCO	10面クリア
ロードランナーⅡ	1,942,520	CAN(ふっふっふっ)	60面
ASO	1,843,390	N.G.	12面クリア
ファイナライザー	2,080,300	NYAMCO	
スカイキッド	279,630	TAYO	10面
魔界村	748,600	TAYO	3周目6面 正攻法
RF2	219,310	TAYO	ノーミスクリア
フェアリーランドストーリー	6,480,190	YOKARO	101面クリア

キミの疑問にプロがズバリ答える

ゲーム・プログラミング講座

回答者：ゲームスタジオ

本コーナーは「XEVIOUS」や「ドルアーガの塔」を創ったゲーム・デザイナー遠藤雅伸さんと，そのグループ「ゲームスタジオ」のメンバーが，読者の皆さんのゲーム・プログラミングに直接アドバイスをしてくれるページです。応募のきまりを読んで，どしどし質問をお寄せください。

Q 僕が質問したいのは宝物のことなのです。この面でこんなことをするとこんな宝物がでる，という『THE TOWER OF DRUAGA』のような処理のしかたです。どうすればいいのですか？　数十面ぶんもある宝物の種類をどう区別するのですか。どうか処理のしかたを教えてください。おねがいします。P.Sドルアーガの続編をだしてくださいね。〔群馬県邑楽郡・石川 学〕

A 今月はかなり質問がきているのだけれど，相変わらず特定の機種の基本的な使いかたに関するものが多いね。だからそのへんはつぎの『メーカーさんに聞く』のコーナーにまかすことにして，まずは石川君の素朴（そぼく）な疑問を取りあげることにしました。

『ドルアーガの塔』では，メインのゲーム・ルーチンの中から各階ごとに特有の処理をするサブ・ルーチンを呼んでいます。具体的には宝物をだすための条件を満たしているか調べるルーチンです。呼びだす方法はBASICならば階（面）数を変数にしてON～GOSUB文を使うと良いでしょう。

宝物の種類は階（面）数を引数にした配列変数を使って特定の宝を持っているか否か判断していると言えばだいたいわかってもらえるんじゃないでしょうか。

それにしても前述のサブ・ルーチンは60階分で60種類，FC版では実に120種類の独立した処理ルーチンが存在するわけで，よくもまあ作った人の神経を疑いたいですね。えっ私なの？　うっそぉ～。

〔回答者：チャーリーやまも〕

Q 最近MSXでマシン語を覚えはじめました。LDとかJP，CALL，演算命令などの基本はだいたい覚えて，ゲームでも作ろうということになりました。BASICではVPEEK（&H1800＋X＋Y＊32）でX，Y座標のキャラクター・コードが求められますが，マシン語ではこのY＊32はどうやって求めるのですか？

〔茨城県新治郡・関川純人13才〕

A 『ゲームでも作ろう』ではなく，『ゲームを作ろう』と思わなければいけません。中途半端な動機からでは何をはじめても長続きしないものです。気をつけてください。

さて機械語でのかけ算ですが，よくある汎用ルーチンを紹介するかわりに**リスト1**のようなものを作ってみました。

HLレジスタにHLレジスタを加える，つまり2倍する処理を6回しているわけで結果的に32倍になります。DJNZなどでループさせてもかまいませんが，短いプログラムが速いとは限りません。機械語とはいえ常に速いプログラムを作ることがゲーム・プログラマーには特に必要です。求めるアドレスはHLレジスタに入りますよっと。〔回答者：チャーリーやまも〕

《リスト1》機械語によるアドレス計算

```
LD   E, x   ; X座標
LD   L, y   ; Y座標
LD   D, 18H
LD   H, 0
ADD  HL, HL
ADD  HL, HL
ADD  HL, HL
ADD  HL, HL
ADD  HL, HL
ADD  HL, HL
ADD  HL, DE
RET
```

Q MSXではスプライトは4枚までしか並べられませんが，コナミのボクシングなどはそれ以上のスプライトを使っているか，別のテクニックを使っているように思います。そのテクニックを教えてください。

〔京都府宇治市・水谷成智〕

A 現物を見ていないので何とも言えませんが，おそらくキャラクター・パターンを併用しているのではないでしょうかね。なめらかな動きをさせるのにはスプライトが簡単なんですけど，1キャラクター（8ドット）単位で動かすのならばキャラクターにパターンを設定したものを組み合わせて表示したっていいんだよね。

ちなみに『イーアルカンフー』では主人公がスプライトで敵はキャラクターという形式だったと思います。

キャラクターを使ってなめらかな動きをしているように見せるには，ひとつのパターンがドットごとにずれたパターンをたくさん用意しておいて順に表示させるというテクニックもありますが，かなり地道な努力がいるものです。

あの『ギャラガ』では敵編隊の待機時の左右への膨張（ぼうちょう）・収縮（しゅうしゅく）表現で似たような処理をしていますが，苦労の割に誰も感心してくれなかったと大森田氏がなげいておりました。

〔回答者：チャーリーやまも〕

Q 同封のプログラムで70～130行でKEY入力をして，ESCキーを押すとラベル〝ESC〟へジャンプさせようとしたのですがうまく動作しません。どうにかしようとKEY0を入れたりGOTOを入れたりしたのですがだめでした。どうか良い方法を教えてください。お願いいたします。ここができないため先に進めないのです。

〔東京都町田市・西村吉典20才〕

A どうもゲーム・プログラムではないようだが，おかしな部分を見つけたのでみんなにも見てもらおう。**リスト2**が西村君のプログラムの一部だ。

100行が問題のキー入力らしいが何か違和感を感じないだろうか。

そう，B＝〝〟などのように変数と文字変数をイコールで結ぶという大胆なことをなんと3回もしているのだ！　これは一般的にはType Missmatch ERRORになるはずである。解決策はもちろんBをB＄に直せば良い。それでも正常に動かないとしたら理由はひとつ，この行は実行されていないのだ。西村君はもう一度よーく自分のプログラムを全体から見直すように。それから90行のKEY0～と100行のB＄＝〝〟は不必要なので，苦しまぎれに変な処理を加

《リスト2》西村君の困ったプログラムの一部（X1用）

```
 70 IF SC=1 THENCREV1 ELSECREV
 75 X1=XC:Y1=YC:LOCATEXC,YC:PRINT#0"."
 76 FORI=1TO100:NEXT
 80 J=STICK(S):IF(J=4 OR J=7 OR J=1)AND XC>2 THENCGEN:LOCATEXC,YC:PRINT"  ":XC=XC-WI-1:CGEN1:GOTO70
 90 IF(J=6 OR J=9 OR J=3)AND XC<27+25+WI THENCGEN:LOCATEXC,YC:PRINT"  ":CGEN1:XC=XC+1+WI:GOTO70
 95 IF STRIG(S) GOSUB"TOOL"
 96 KEY0,""
100 B="":B=INKEY$:IF B=CHR$(&H1B) GOSUB"ESC":GOTO70
130 GOTO70
```

えないように。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q 僕の持っているMSXのSCREEN3でスプライト・パターンに2色以上の色をつけるにはどういうプログラムを作ったらいいのですか。どうぞ僕に教えてください。

〔神奈川県横須賀市・**斎藤KAZU成12才**〕

A なんと同じ質問が同じ人物から2枚届いています。ここで私は言いたい。たとえ何十枚届こうとも，できないことはできない。MSX（MSX2は除く）ではスプライトは1枚に1色という仕様になっているんだ。

ゲームなどで2色で動くスプライトを見たとしたら，それは2枚のスプライトを使っているんだと思ってまちがいない。色の異なる二つのパターンを同じ座標に重ねているというわけだ。

この方法でいくと4枚重ねて4色のスプライトがキレイに表示できるはずだけど，ゲームに実用的かどうかは何ともいえませんね。　〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q X1でPCGのキャラクターの上に黒色でグラフィックを書きたいのですが，普通にLINE文で色のところを0にすると透明と同じようになってしまいます。透明にならないようにするにはどうしたらいいのでしょう。

ゼビウスのソルバルウのような感じにしたいのです。ターボではありません。

〔愛知県知多市・**匿名希望15才**〕

A テキスト画面とグラフィック画面を重ね合わせた表示の場合，X1ではプライオリティ命令を使って，両者の優先順位を色ごとに指定することができたよね。だから黒をグラフィック優先にすればいいじゃない，とPRW1を実行すると…きゃあー！　画面が真っ暗になるのね。そうかあ。グラフィック画面に何も書いてないということは，全部黒が書き込まれている状態だもんな。これを優先させたらテキスト画面はまったく見えなくなるわけだ。

うひー困った。どうしよう。それではつぎの質問に…ダメ？　そんじゃこんな方法を使ってみよう。

まず，黒で書きたいところを黒以外の色で書きます。当然その色はグラフィックを優先にしとくのね。そしてパレット命令でその色を黒にしてしまいます。するとどうでしょう。みごとに黒が。やったね。なんか機械をだましているようだけど，一応これで可能になります。

しかしこの方法はなんの罪もない色が一色犠牲（ぎせい）になるという悲しいものでした。　〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q 僕はカシオのPV-16（MSX）をもっています。はっきりいって，カーソル・キーは使いにくい‼　↑↓←→これだもん！

そこでゲームを作ったら，ジョイスティックで遊びたいのですが…私は大初身者。

ジョイスティックでゲームができるようにする方法を教えてください。

〔岐阜県益田郡・**金山文志12才**〕

A うぉっほん。わしじゃ。今月はチャーリーやまも氏（うじと読むこと）担当の質問ばかりでな，いささか手にあまるということなのでな，武士は相身互(あいみたが)い，彦左の登場となったわけじゃ。

では金山氏の質問にお答えいたそう。なになに，私は大初身者？

それを言うなら大初心者じゃろが…ま，よいよい，教えてしんぜよう。

MSXのBASICでジョイスティックを読み込むには，STICK（n）という命令を使えばよろしい。

A＝STICK（n）とすれば，Aにジョイスティックの状態が返ってくるというわけじゃ。

A＝0のときはニュートラル。

A＝1のときは時計の12時の方向すなわちUP。

以下，時計回りに45度ずつ，それぞれ2から8までの数字となる。

また，n＝0で，『これだもん』のカーソル・キー，n＝1で1プレイヤー側，n＝2で2プレイヤー側が，それぞれ読める。わかったかな？

しかしじゃ，このような疑問はマニュアルを読めば簡単に解決できるはずなんじゃが…カシオのPV-16にはマニュアルが付いていないのじゃろか？

彦左さんは，まずベーマガを手にとってカシオのページを開いたのですが，やっぱり電話番号は載っていませんでした。しかし，そのくらいであきらめてしまうような彦左さんではありません。104のオペレーターさんにお願いして，電話番号を調べてもらったのです。

「あぁ，もしもし，ちと，ものをたずねたいのじゃが，PV-16にはベーシックのマニュアルは付いとらんのかね？」

すると，電話の向こうで，とてもきれいなおねぇさん（にちがいない）が，

「いいえ，ちゃんと付いてます」。と言ったではありませんか！

えぇい，このうつけものめが！（今月もまたでましたね）

今後マニュアルをしっかり読むよう，このことをきつと申し付ける！

あいわかったか！

P.S.

それから読者諸兄に申しおくが，質問を書くときはえんぴつは使わぬよう。とくにハガキは長旅の間にこすれてしまって，大変に読みにくくて困るのじゃ。

では，今回はこれまで。

さらばじゃ！

〔回答者：**大野木彦左衛門**〕

Q PC-6001mkIIのマシン語で割り算をするにはどうすればいいのですか？

かなりむずかしくてかまいません。なるべくKL÷D＝HL…Eなどとなるようにお願いします。ちなみにかけ算は13バイトぐらいで作りました。

〔茨城県取手市・**吉田昌之13才**〕

A はじめまして，ダーク・サイド・プログラマーの島岡です。

ダーク・サイドの私としては基本的に人に教えるのは嫌いなのだが，ライト・サイドの大森田氏がダウンしているのでしかたなく教えてやるから，ありがたく思うように。

コンピュータに演算をさせようとして深く考えてしまう人が多いのだが，その方法は小学校で習ったものと変わらないのだから，このような質問をする者は再び小学校からやり直したまえっ‼（チャーリー「ひえ～，島岡さんこえぇようっ…」）

今回は一応プログラムを載せてやるからあとは自分で考えてみなさい。それでもわからないのなら，しばらくはコンピュータはゲームマシンとしてのみ使いなさい。そ

《リスト3》機械語の割り算

```
;
;        HL／A＝HL…A
;
DIVID：PUSH  BC
       LD    C, A
       LD    B, 16
       XOR   A
DIV1： ADD   HL, HL
       RLA
       JR    C, DIV2
       CP    C
       JR    C, DIV3
       SUB   C
DIV2： INC   HL
DIV3： DJNZ  DIV1
       POP   BC
       RET
```

のうち自然と(まじめに勉強していれば)理解できるようになるだろう。

〔回答者：島岡　弘〕

Q 遠藤先生！　ナムコに入るには，学校の勉強がそうとうできないといけないのでしょうか？

P. S.

プログラミング・テクニックの質問でなくてスイマセン。

〔福井県鯖江市・匿名希望の吉沢クン〕

A ゲームファンの中にはナムコのファンがたくさんいるが，なんと言ってもおもしろいゲームを作るということと，きれいなゲーム・センターを持っていることが理由になっているようだ。ボクもナムコファンの1人でナムコのゲーム・センターによく行くけど，ナムコと言ったって立派な会社だから，社員になったらタダでゲームができるだろうなんて甘いことを考えていてはダメだ。

でも好きな会社で仕事ができるというのは長い人生でずいぶんと得になると思うから，真剣にナムコを目ざしている諸君のことを考えてマジメに答えてあげましょう。

ナムコの仕事は，大別して三つあります。一つは物を作る部門でハードウエアやソフトウエアを作る（ゲームやロボットなどいろいろあります）開発と，実際に製品を作る製造の部門があります。

ここでは技術的な能力が必要になるので，電気や機械の勉強をしっかりしておくことが大切です。

ソフトウエアに限って文科系の人もチャンスがありますが，やはり理科系のほうが何かと有利なようです。特に開発を目ざすんだったらしっかりした大学をでておくことも大切です。

要するに小学校，中学校では，勉強がそうとうできないといけないわけです。

さてもう一つは作られたゲームを売ったり，ゲーム・センターを運営したりする営業部門です。

ここにはゲームを売買する販売・商品と，ゲーム・センターを実際に運営する営業があります。この部門は人と接する部門ですから，内向的な人はバツです。陽気で人付き合いの良い人はピッタリの仕事です。もちろん勉強もできるにこしたことはありません。

最後にこれらの部門を管理する管理部門があります。ここはナムコの中枢（ちゅうすう）でゲームのナムコの中でもビシッと会社しています。マジメでしっかりした人向きの職場で，総務，経理，広報，法務など文科系の勉強を必要とする部門です。

広報などはグラフィック・デザインにも強くなければいけないし，法務などはやはり学校の勉強がそうとうできないとダメですね。

どの部門であっても，ナムコはアミューズメント・クリエイターですから，無形の商品である『情緒(じょうちょ)』を人に提供するという基本姿勢とマッチした，やる気のある人が一番です。

〔回答者：END〕

遠藤雅伸先生の特別講座 ―プログラマーになるには―

2月号で「ゲームデザイナーになるにはどうすればよいか」という問題に関していろいろな意見が寄せられたが，今度はプログラマーという視点から考えてみよう。題して『**プログラマーになるには**』今月はその第1回。

さて，プログラマーというのには一体どんな種類があるのかというと，コンピュータの使いかたによってだいたい四つにわけられる。

まず一つ目は，OS（オペレーティング・システム）のプログラマー，システム・プログラマーである。OSはコンピュータをユーザーが使えるようにする基本のソフトで，普通のパソコンだったらBASICがその役目をはたしている。他にはZ80などに使われるCP/M－80，6809のFLEXやOS－9，大きい物になるとVAXのVMSやUNIXなどがそうだ。

OSのプログラマーというのは，コンピュータがコンピュータとして動くためのソフトを作るプログラマーで，ハードウエアをよく理解していることとともに，プログラムに対しても相当の知識を必要とする。なんてったってこのプログラマーがいるからこそ，他のプログラマーが存在するという「コンピュータ世界の神様」であり，これこそ「真のプログラマー」である。

ゲームスタジオでは，島岡さんと大森田さんの2人がこのクラスの実力の持主で，ボクたちの間では「天上界（神様のいる世界）」と呼ばれ，尊敬されている。

二つ目は科学計算などのプログラマーである。もともとコンピュータは，人間が計算するよりも高速にまちがいなく計算する装置であったのだから，たとえばロケットの軌道の計算とか，橋の強度の計算とか何かの目的のために大量の計算をしなければならない場合に使われていたわけだ。だから単純に計算をさせるためだけにコンピュータを使うプログラマーは，コンピュータの原点としてのプログラマーといえる。

どちらかというと研究チームのスタッフなどで，そこのチームが使うためだけのプログラムを作る場合が多い。

三つ目はコンピュータを普通に利用するためのソフトウエアを作るプログラマーである。たとえばCAD（コンピュータ・エイデッド・デザイン，コンピュータを利用してデザインを作る）や会社などの経理計算，統計計算，ワープロなどで，一般にプログラマーといえばこのタイプの人を言う。会社に雇(やと)われているプログラマーや，ソフトハウスで他から注文を受けて作るプログラマーなどいろいろな形があって，人数もプログラマーの中で一番多い。

（次号に続く）

応募のきまり

①質問は1人が1部門に対し1テーマについてのみできるものとします。

②自分の住所，氏名，年令，電話番号はかならず書くこと。

③質問は封書かハガキにきちんと書き，係名と部門名をかならず書いてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「ゲーム・プログラミング講座」①ゲーム・デザイン，②プログラミング・テクニック，③サウンド・クリエイト，④キャラクター・デザイン(いずれかを記入)

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

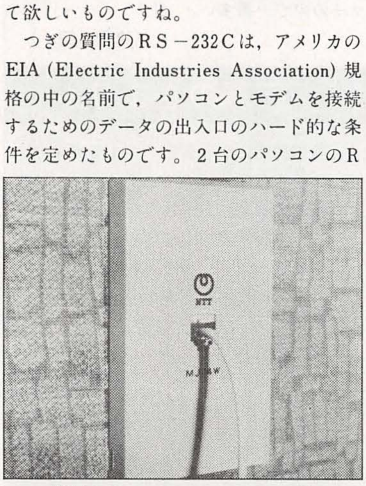
Q アイワから発売されたパソコン通信用モデム「ＰＶ－2123」についてベーマガ１月号で紹介されましたが，その中に書いてあったモジュラージャック付の電話機とは何ですか？　また，ＲＳ－232Ｃインターフェースとは何ですか？これらはＭＳＸ₂でも使えるのですか？　〔東京都大田区・**松井孝夫13才**〕

A モジュラージャックというのは，電話回線と電話機をワンタッチで簡単に接続できる小型ジャック（端子）のことです（**写真１**）。海外では以前より電話機やモデムの接続用として使用され，日本でも昨年４月の本電話機の開放以来ＮＴＴ（日本電信電話株式会社）の標準品として発売されています。今後発売される各メーカーの電話関連機器は，すべてこのタイプになるでしょう。

現在このジャックが付いていない家庭でＰＶ－2123を使用する場合は，近くの電話局か，電話機工事店にモジュラージャックの取り付け工事を依頼しなければなりません（有料です）。

早く日本でもアメリカのように，家庭の各部屋にモジュラージャックが付いていて，電話機を自由に移動して使えるようになって欲しいものですね。

つぎの質問のＲＳ－232Ｃは，アメリカのEIA (Electric Industries Association) 規格の中の名前で，パソコンとモデムを接続するためのデータの出入口のハード的な条件を定めたものです。２台のパソコンのＲＳ－232Ｃコネクタどうしをケーブルで接続すれば，お互いにデータの交信ができます。もちろんモデムを通して電話回線に接続することにより，遠くの友だちのパソコンやデータベースとの交信もできます（ただしパソコンどうしを接続する場合と，パソコンとモデムを接続する場合のＲＳ－232Ｃケーブルとは配線がちがいますので注意が必要です）。



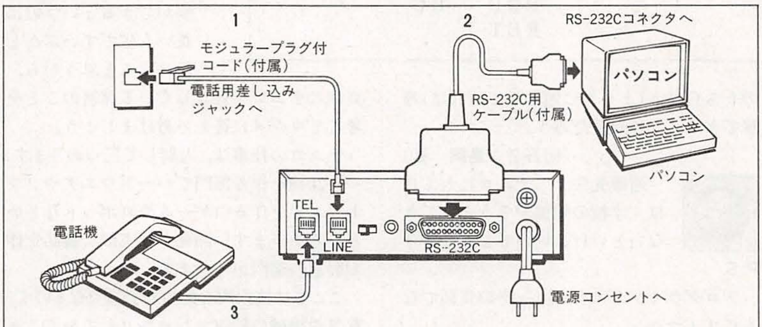
《写真１》モジュラージャックを使って接続したようす

アイワのモデムはＲＳ－232Ｃインターフェースを持ったパソコンであれば使用できます。ＭＳＸやＭＳＸ₂の場合には，ＲＳ－232Ｃインターフェースのない機種がほとんどのようです。ただし，この場合でも別売アクセサリーとして数社から発売されているＲＳ－232Ｃアダプタと呼ばれるカートリッジをスロットに差し込むことによりモデムを使うことができます。ぜひ，あなたもパソコン通信の仲間入りをしてください。

参考までにアイワのモデム「ＰＶ－2123」とパソコンおよび電話との接続図を紹介しておきます（**第１図**）。

〔回答者：**ミスターモデム**〕

影：今月号の連載企画「周辺機器使いこなしマニュアル」(51ページ) でパソコン通信の特集を載せているよ！ＲＳ－232Ｃの説明やＭＳＸ₂で使えるかなど，わかりやすく説明してあるので参考にしてくださいね。



1. 電話用差し込みジャックと本機のラインジャックを付属のモジュラープラグ付コードで接続します。（モジュラープラグ付コードの方向性はありません）
2. パソコンのRS-232Cコネクタと本機のRS-232Cコネクタを付属のRS-232C用ケーブルで接続します。
3. 使用する電話機のプラグを本機の電話機用ジャックに差し込みます。

《第１図》ＰＶ－2123とパソコンおよび電話機の接続方法

Q シャープさんに質問します。ＭＺ－2500のテレホンソフトは音響カプラで使えるのですか？　〔千葉県銚子市・**小林靖周13才**〕

A 音響カプラ（ＭＺ－1Ｘ11）とＲＳ－232Ｃ用ケーブル（ＣＥ－501Ｌ）の組み合わせで，テレホンソフトを使用できます。価格は以下のとおりです。

ＭＺ－１Ｘ11　　44,800円
ＣＥ－501Ｌ　　7,800円

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q ＭＺ－1500の専用データ・レコーダ「ＭＺ－１Ｔ03」には，ＭＺ－700用のＳ－ＢＡＳＩＣが付いていますか？教えてください。〔滋賀県近江八幡市・**松尾光隆13才**〕

A なんか，今月は答えやすい質問が多いな。らくちん，らくちん！（ひとりごと）

さて，松尾君の質問だが，ＭＺ－700用のＳ－ＢＡＳＩＣは，ＭＺ－700本体にのみ付属しており，「ＭＺ－１Ｔ03」には付いていません。価格はテープ版で3,600円で販売していますので，お近くのシャープエンジニアリングにご相談ください。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q ＭＺ－1500についての質問です。

私は今，ＭＺでの中間色を作るのにチャレンジしているわけですが，どうしてもドットの粗（あら）いもの，細かいものにならないのです。私が思うに，200ラインだからだと思うのですが…。だとしたら，400ラインにするためにはどうしたらいいのか教えてください。

今年受験が待っている，かわいそうな少年の願いをぜひ聞いてやってください。

〔千葉県我孫子市・**森光　章14才**〕

A ＭＺ－1500のハードウエアを400ラインにすることは残念ながらできません。

ただし，200ラインだからといって中間色を表示できないということはありません。

ＭＺ－1500用スーパーカラーＢＡＳＩＣ（マイコンシステム企画から発売されています）などは，中間色を含め36色でペイントできます。

要はテクニックしだいですので，書籍などを活用してチャレンジしてください。

※スーパーカラーBASIC（価格6,000円）お問い合わせは，マイコンシステム企画（☎06－704－9923）〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q シャープＭＺ－2500のプリンタＭＺ－１Ｐ17はハガキに印刷できますか？できないなら，印刷できるプリンタを発売してください。

〔**ターボか2500か迷っている少年**〕

A ＭＺ－１Ｐ17で推奨（すいしょう）している用紙は，熱転写用紙，感熱記録紙，指定ＯＨＰ用紙で，残念ながらハガキは使用できません。

プリンタでは，用紙の仕様を決めるために用紙連量という単位があるのですが，ＭＺ－１Ｐ17の許容範囲は45kg～75kgとなっています。一般の官製ハガキは，これが135kgなので使用できないわけです。

ＭＺ－2500用でハガキを使えるプリンタとしては，ＭＺ－１Ｐ19（132ケタ漢字ドット・プリンタ）やＣＥ－515Ｐ（カラー・プロッタ・プリンタ）などがあります。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q 昨年夏に話題になった任天堂のパソコンはどうなったのですか？また，ファミコンのディスクについて，ハードおよびソフトの価格はいくらですか？ソフトではアドベンチャーやロールプレイング・ゲームは発売されないのですか？　〔京都市・**有利晃武14才**〕

A 昨年夏にでたパソコンの話というのは，今月21日に発売されることになったディスクシステムのことです。

ハード（ドライブセット）の価格は15,000円です。ゲームソフトは，新しいゲームについては解説本が付いて価格 2,600円，昨年末までに発売されたゲームは，ディスクカードに入れて価格 2,500円（解説書付き）で発売されます。

今後発売されるゲームは内容において，ディスクによる書きかえや記憶容量増加の効果により，新規で，質の向上したものが期待できます。

近々発売予定のゲームは，2月21日に「ゼルダの伝説」（ロールプレイング），３月３日に「謎の村雨城」（アクション）を発売します。楽しみにしていてくださいね。

〔回答者：**山辺**〕

Q 任天堂のファミリーベーシックではグラフ（棒グラフまたは円グラフ）は描けませんか？描けるのでしたら，プログラムを教えてください。

また，ファミリーベーシックＶ３はどのような機能を持っているのですか？

〔神奈川県横浜市・**特名希望15才**〕

影：またまた登場！神奈川県横浜市の特名希望クン，匿名の匿がまちがってますよ!!

A 棒グラフは描けます。好みのキャラクタで，LOCATEとPRINT命令を組み合わせて使います。

Ｖ３については，以前のものより，プログラム作成の操作が向上するような命令や命中判定機能が加わり，メモリも増えています。それにゲーム・プログラム４種が内蔵されていて，これを自分で改造するための説明書が含まれています。

Q セガ・エンタープライゼスに質問！ＳＣ－3000かＳＫ－1100の性能を教えてください。なぜかというと，ぼくはＳＧ－1000Ⅱを持っているからです。

また，ＳＣ－3000のプログラムは，ＳＫ－1100で動くのですか？教えてください。お願いします。

〔大阪府吹田市・**松本智裕12才**〕

A ＳＧ－1000とＳＧ－1000Ⅱに，ＳＫ－1100を接続すれば，ＳＣ－3000と同じ性能になります。以下に仕様を書きます。

ＣＰＵ	Ｚ80
グラフィックス	256×192ドット
カラー	16色
スプライト	32面
サウンド	３重和音，１ホワイト・ノイズ

また，テープ・レコーダの接続端子やカラー・プロッタ・プリンタ端子もあります。

ＳＧ－1000Ⅱは，基本的にはＭＳＸとよく似た構造です。

プログラム用言語については，ベーシックＳＫⅢ（カートリッジ別売ＲＡＭ32ＫＢ）が用意されていて，テキスト画面とグラフィック画面を持ち，グラフィック命令として，ＬＩＮＥ，ＣＩＲＣＬＥ，ＰＡＩＮＴ，ＰＳＥＴなどがあります。

もうひとつの特徴は，ＰＡＴＴＥＲＮ文で文字やキャラクターを自由に作れることです。このベーシックは，ＳＣ－3000のベーシック・レベルⅢと同じです。

また，ゲーム作りが好きな人に向いているホームベーシック（カートリッジ別売）もあります。

それから，ＫＳ－1100で使えるベーシックにはつぎの種類がありますので，参考にしてください。

ベーシックⅡＢ　３ＫＢ

ＳＣ－3000ベーシック・レベルⅡとプログラムは共通です。カートリッジがちがいますから注意してください。

ベーシックＳＫⅢ　32ＫＢ

ＳＣ－3000ベーシック・レベルⅢとプログラムは共通です。ベーシック・レベルⅡのプログラムも使えます。

ホームベーシック　16ＫＢ

ＳＣ－3000ベーシック・レベルⅢのプログラムをキーから入力すれば使えます。

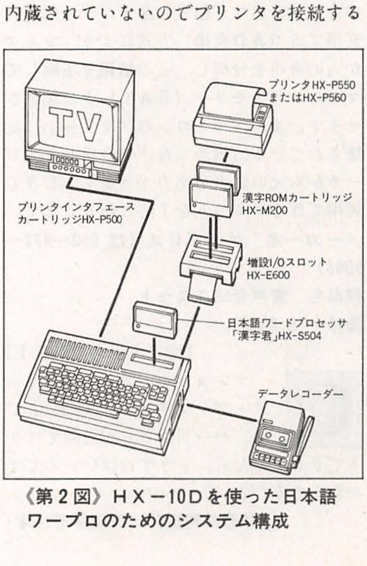
反対にホームベーシックのプログラムをベーシックＳＫⅢで使うときにはすこし変更が必要です。

おもしろく使うには，ホームベーシックがよいでしょう。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 東芝のＭＳＸ「ＨＸ－10Ｄ」について質問しますが，ワープロにするにはどうすればいいのですか？拡張バスは何に使うのですか？また，プリンタはどうやって接続すればいいのでしょうか？それとマウスやクイックディスクはどこのメーカーの製品がいいでしょうか？〔新潟県上越市・**竹田浩章14才**〕

A 第２図のようにシステム・アップすると日本語ワープロになります。増設Ｉ/Ｏスロットは，本体背面の「拡張バス」につないでカートリッジ・スロットの数を増やします。ＨＸ－10Ｄは，プリンタ・インターフェースが内蔵されていないのでプリンタを接続する



《第２図》ＨＸ－10Ｄを使った日本語ワープロのためのシステム構成

場合は，プリンタ・インターフェース・カートリッジ「HK－P500」を使います。

マウスやクイックディスクはMSX用であれば問題なく使えます。ただし，日本語ワープロでは，マウスやクイックディスクをサポートしていないので使えません。

〔回答者：**IQスター**〕

Q 日立さん。S1用のプリンタ「MPP－1060」で，MP－1053のJIS第2水準漢字ROMは使えるのでしょうか？

〔広島県呉市・**坂本　康12才**〕

A MP－1053用のJIS第2水準漢字ROMは一般に販売しておりませんが，サービス・パーツとしてCG2基板（PT－BK2）という型式のものを準備しています。ご利用の場合は，日立家電サービスにご相談ください。

また，第2水準漢字ROMをプリンタに増設しただけでは，パソコン全体として第2水準の漢字を利用することができません。パソコン本体にも第2水準漢字ROMと，第2水準漢字をサポートするソフトウエアが必要です。S1用としては，漢字ROM（MPC－KA02S）を28,000円（予定価格）で発売する予定ですのでご利用ください。

〔回答者：**グットS1**〕

Q 私はレベル3MK5を持っているのですが，「圧縮した声のデータを入れれば，内蔵したスピーカからコトバをだすこともできる」ということをパンフレットで読みました。いったい，声のデータとはどんなものか教えてください。〔岐阜県高山市・**高垣昌弘14才**〕

A 圧縮した声のデータというのは，音声のアナログ量である音声波形を，デジタル化してメモリに記憶しておくことで，必要に応じて順次メモリ内容を発生するわけです。これは音声合成ユニットを使用することによりできます。音声合成ユニットは，マイクからの音声（アナログ信号）をデジタル信号に変換する（AD変換）方式により，マイクからの音声を分析し，その情報を圧縮してマイコンのメモリー（RAM）上に記憶させます。また，マイコンのメモリー上に記憶されている情報から音声を合成し，スピーカから元の音声を出力できます。L3で使用できるユニットを下記に紹介します。

メーカー名：サイプレス（☎ 092—472—9066）

商品名：音声合成ユニット

価格：19,800円

〔回答者：**グットS1**〕

Q ナショナルのカラー・プロッタ・プリンタ「CF－2311」では，ハードコピーが可能ですか？できるとしたら，どうすればいいのですか教えてください。

〔群馬県利根郡・**野田伸市14才**〕

A CF－2311は，油性ペンによる直線プロット方式のため，ハードコピーはできません。残念ながら…。〔回答者：**デジロイド**〕

Q ナショナルのグラフィック・プリンタ「KX－P1091N」は，MSXモードでグラフィックをプリント・アウトできるのですか？できるならばプログラムを教えてください。

また，ワープロ・ソフトはどれが適していますか？〔秋田県仙北郡・**風登　修13才**〕

A グラフィックのプリント・アウトは可能です。プログラムは**リスト1**を参考にしてください。

ただし，このコピープログラムは，MSXパソコンの高解像度グラフィック・モードで作成された画面をプリンタに出力することができますが，PAINT文などのパターンのぬりつぶしコマンドを含んだ画面やスプライト画面は出力できませんので注意してください。

また，使用できるワープロ・ソフトは下記のものがナショナルから発売されています。

漢字ワープロユニット「CF－SM003」（ROM版）

ディスク版日本語ワープロソフト「CF－SD201」

〔回答者：**デジロイド**〕

《リスト1》グラフィック画面コピーのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 2
20 FOR A=0 TO 15           ┐ コピー用
30 X1=RND(1)*255           │ 画面作成
40 Y1=RND(1)*191           │
50 R1=RND(1)*100           │
60 CIRCLE(X1,Y1),R1        ┘
70 NEXT A

80 POKE &HF418,1                          画面コピー
90 A1=31*8                                  │
100 LPRINT CHR$(&H1B); "B";                 │
110 FOR L=1 TO 32                           ↓
120 UA=A1
130 LPRINT CHR$(&H1B); "S0192";
140 FOR C1=1 TO 24
150 FOR C2=1 TO 8
160 UD=VPEEK(UA)
170 LPRINT CHR$(UD);
180 UA=UA+1
190 NEXT C2
200 UA=UA+31*8
210 NEXT C1
220 A1=A1-8
230 LPRINT
240 NEXT L
250 END
```

Q YAMAHAに質問です。VRAMとは何ですか？

また，同軸ケーブル（RF・ビデオ両用）とは何ですか，教えてください。〔神奈川県川崎市・**生田　聡11才**〕

A VRAMのVは，VideoのVで，省略しないでビデオRAMと呼ぶこともあります。つまり，画面表示用のメモリで，ここに書き込まれたデータが画面に表示されるわけです。

グラフィック画面の解像度を高めたり，使えるカラー数を増やすには，大容量のVRAMが必要となります。MSXのVRAMは16Kバイトですが，MSX2では新開発のV9938というVDP（ヤマハ製です）を使用して，YIS604／128の場合，128KバイトのVRAMを実装しています。

同時256色表示のモードでは，画面の1点の表示に8ビット（1バイト）のメモリを使います。256×212ドットですから，54,272バイト（53Kバイト）となります。この他にスプライト機能などでもメモリを使用します。そして2画面分ということで，合計128Kバイトになります。

グラフィック表示能力は，VRAMの容量と，処理を担当するVDPの能力から判断できると言えるでしょう。

つぎはヤマハのカタログで，付属品として表記してあるケーブルについての，ご質問ですね。これは，MSXとTVを接続するためのケーブルで，両端はピンプラグになっています。

TVにビデオ入力端子があれば，このケーブルで，MSXのVIDEO OUTとTVのVIDEO IN（映像入力）をつなぎます。また音声ケーブルで，AUDIO OUTとAUDIO IN（音声入力）を接続します。

RF出力を利用する場合，MSXのRF OUTに，ケーブルの一方をつなぎ，他方に付属のアンテナ切換器を取り付けて，切換器のフィーダー線をTVのVHF入力端子につなげばOKです。

〔回答者：**YIS003**〕

Q MSX2のCOPY命令について質問します。配列からカセット・テープへの入出力はどういう書式でやるのですか？また，ビデオ画面のデジタイズはどうやってやるのですか？教えてください。

なお，僕のマシンは，YAMAHAのYIS604／128です。

〔静岡県磐田市・**寺田知宏14才**〕

A MSX BASIC Ver. 2.0 COPY命令は，VDP（V9938）自体が持つハイスピード・ムーブ（高速移動）という機能を活用するもので，VRAMとVRAMの間，またはVRAMと配列の間で，画像データを1バイト単位で高速転送します。つまり，画面の一部（長方形の領域）を，同じ画面の他の場所や，4画面あるいは2画面あるうちの他の画面の任意の場所に複写したり，用意した配列に画像データを代入して，活用できます。

この機能は，ビットマップ・モードであるSCREEN5～8のときに有効です。

配列からカセット・テープへの入出力には，PRINT＃命令，INPUT＃命令を使えばOKです。

COPY命令で，画像データを配列に転送したあとに，**リスト2**（A，B）のような行を追加してみましょう。

なお，リスト中のNNをDIM文で配列宣言した添字の最大値に変えて，入力します。

《リスト２(Ａ)》配列からカセットへの入出力のプログラム・リスト(配列→カセット)

```
1000 OPEN "CAS:test1" FOR OUTPUT AS #1
1010 FOR I=0 TO NN
1020     PRINT#1,A(I)
1030 NEXT I
1040 CLOSE
```

《リスト２(Ｂ)》配列からカセットへの入出力のプログラム・リスト(カセット→配列)

```
2000 DIM A(NN): SCREEN 8
2010 OPEN "CAS:test1" FOR INPUT AS #1
2020 FOR I=0 TO NN
2030     INPUT#1,A(I)
2040 NEXT I
2050 CLOSE
2060 COPY A,0 TO(100,100)
```

つぎに，ビデオ画面のデジタイズについてお答えします。

ＭＳＸ２のＶＤＰ（Ｖ9938）には，デジタイズの機能がありますが，この機能を活用するには，本体内部に，ビデオのアナログ信号をデジタル信号に変換してＶＤＰに受け渡す回路が必要です。

ＹＩＳ604／128では，これに対応していませんので，残念ですがデジタイズはできません。

〔回答者：ＹＩＳ003〕

Q ぼくは，ＰＣ－8801mkⅡを持っているんですが，ブラザーのプリンタを買うならばどの機種を買えばいいでしょうか？

〔神奈川県横浜市・持田　務〕

A なんといっても，おすすめはＭ－1024Ｐです。24ピンのインパクト・ドットマトリックス・プリンタで，このレベルでは市場最低価格の128,000円。ＪＩＳ第１水準内蔵だから漢字も打てるのです。ワープロ用として使うのには最適です。おまけにＭ-1024Ｐははがきの宛名印字が簡単にできてしまうのです！　市販のワープロ・ソフトを使って，データを順番にインプットするだけで，郵便番号は所定の位置に，住所は倍角および４倍角に自動的に印字されるのです。

でも，いくらいろいろなことができても128,000円は，稼ぎのない身分ではムリ！ということなら，９ピンのＭ－1009Ｘをおすすめします。定価は49,800円。Ｍ－1024にはちょっとかなわないけれど，それでも十分期待に答えられる機能を持っています。

〔回答者：Ｍ－1024の妻〕

Q ＦＭ－77Ｌ2に，400ラインセットを付けて400ライン仕様にできるのでしょうか？また，ＦＭ77ＡＶはどうですか？

〔東京都練馬区・平澤宏次13才〕

A ＦＭ－77Ｌ2，ＦＭ77ＡＶは200ライン対応機種です。400ライン対応機種はＦＭ－77Ｌ4になります。

〔回答者：パソコンに～さん〕

Q 私は今，富士通のＦＭ－７を持っています。そして，今度フロッピーディスク・ドライブを買おうと思っていますが，今はやりの3.5インチＦＤＤにしようか，５インチＦＤＤにしようか迷っています。どちらがＦＭ－７に適しているでしょうか？

また，3.5インチＦＤＤの場合は，今でているソフトがすべて使えますか？

〔埼玉県浦和市・角田守弘16才〕

A 3.5，５インチＦＤどちらかが，ＦＭ－７に適しているということはありません。

今でているソフトはすべてが3.5インチ・ディスク版ではなく，５インチ・ディスク版，テープ版だけのものもあります。

〔回答者：パソコンに～さん〕

Q 富士通で発売しているＦＭグラフィックエディタというソフトについてですが，ズバリどんな機能を持っているのか，ＦＭ－77でも使えるのか教えてください。

〔埼玉県川越市・田中　浩14才〕

A ＦＭグラフィックエディタは，ＦＭ77ＡＶの持つ「4,096色同時発色」の機能をいかして，ＦＭマウスを使い多彩な映像編集を可能とするソフトです。機能としては，線や円を描くことはもちろん，１ドット修正や画像入力機能などいろいろな機能が豊富にあります。

ＦＭ－77での使用はできません。

〔回答者：パソコンに～さん〕

Q ＦＭ－ＮＥＷ７にＡＶテレビはつながられますか，グラフィックがおかしくなったりしませんか？

〔宮崎県延岡市・甲斐　繁13才〕

A ＦＭ－ＮＥＷ７にＡＶテレビ（ＦＭＴＶ－151）はつながります。このとき，ＲＧＢ切り換えスイッチをＲＧＢ（８Ｐ）側にすることを忘れないでください。グラフィックがおかしくなるようなことはありません。

〔回答者：パソコンに～さん〕

Q ＦＭ77ＡＶに，家庭用テレビをつなげることができますか？つなげられるとしたら，ケーブルはいくらで売っているのでしょう。

〔福島県郡山市・遠藤直哉13才〕

A ＦＭ77ＡＶは家庭用テレビに，アナログ21ピンＲＧＢコネクタか，８ピンＲＧＢコネクタがあればつながります。アナログ21ピンＲＧＢコネクタのケーブル（ＦＭ77－721）は，本体についていますが，８ピンＲＧＢコネクタのケーブル（ＭＢ26512Ａ）は2,400円です。

アナログ21ピンＲＧＢは4,096色，８ピンＲＧＢは８色表示用のために使用します。

〔回答者：パソコンに～さん〕

Q ＮＥＣ社のＰＣ－8801mkⅡＴＲのことで質問します。

①標準価格表のシステム・ディスクの欄(らん)のところで，ＰＣ－8834ＳＲ（価格7,000円）が，ＰＣ－8801mkⅡＴＲに添付(てんぷ)すると書いてないのですが，ＰＣ－8801mkⅡＳＲ専用ディスク（ゲームなど）は使えるでしょうか。それとも，ＰＣ－8834ＳＲを買えば100％使えるのですか？

②また，ＰＣ－8801mkⅡＦＲも，同様に使えますか？

③ＰＣ－8801mkⅡＴＲを設置する際，取り付け工事費はいくらぐらいかかるのでしょうか？

〔群馬県新田郡・田村由明16才〕

A ①ＰＣ－8801mkⅡＴＲには，ＴＲ専用のシステム・ディスク（ＰＣ－8834ＴＲ）が添付されていて，その内容はＰＣ－8834ＳＲの内容＋電話機能となっています。

市販のＳＲ用のゲームソフトなどは，システム・ディスクがなくても使えるようになっていますので，そのままでＴＲに使えます。

②ＰＣ－8801mkⅡＦＲは，ＰＣ－8801mkⅡＳＲに比べて，拡張スロットの数が一つになっていますので，スロットを二つ以上使うような特殊なソフト（計測用とか，８インチ・ディスク・ドライブと増設ＲＡＭボードの両方を使うようなソフト）を除けば，互換性はあります。

③ＴＲを設置する場合には，MODEM（モデム）調整費（4,000円）と電話の取り付け工事費がかかります。電話の取り付け工事費は現在の電話の設置状態によって変わります。販売店にご相談ください。

〔回答者：ＰＣ－88かほる〕

Q ＮＥＣのＰＣ－8801mkⅡＳＲでがんばっている少年です。そこで，88ＳＲで使える漢字カラー・プリンタで，24×24ドット印字の安いものを教えてください。

〔大阪府吹田市・福元保博13才〕

ぼくは今度，ＮＥＣのＰＣ－8801mkⅡＳＲを買う予定ですが，それに対応するプリンタで，キャラクタ，グラフィック，漢字も印刷もできるカラー・プリンタを教えてください。できれば安いものを…。

〔鹿児島県薩摩郡・吉井宏喜12才〕

A 24ドット・プリンタで，漢字が打てて，しかもカラー・プリンタで，安い物ですって！なんて欲ばりな…。でも，ちゃんとありますよ。ＰＣ－ＰＲ406，日本語カラー熱転写プリンタがそれ！お値段は99,800円です。ただし，ＰＣ－8801mkⅡＳＲを使ってカラー・ハードコピーを取るときは，つぎのことに気を付けてネ。

①カラー・インクリボン（ＰＣ－ＰＲ406－11，1,000円）が必要です。

②カラー・ハードコピー用ユーティリティ・ソフト（ＰＳ88－106－2W，3,700円）か，カラー・コピーボード（ＰＣ－ＰＲ406－12，37,000円）のどちらか一方が必要です。このカラー・コピーボードというの

は，CRT用のデジタルRGB信号から，直接プリンタに信号をもらってハード・コピーを取っちゃうんです。すごいでしょー。

③だせる色は，デジタルRGBの8色だけで，アナログ信号の512色はだせません。

〔回答者：PC—88かほる〕

Q 最近PC−8801シリーズがたくさんでましたが，ちょっと質問します。

たとえば，SRでフォーマットしてコピーしたものを，FR，MRで使えるのでしょうか？また，8801（N−BASIC）はPC−8801／mkII／SR／FR／MR／TRのうち，どれが使えますか。できればFR／MR／SRの違いも簡単に…。

〔三重県松阪市・斉藤　保16才〕

A SRでフォーマット，コピーしたフロッピーディスクは，FR／MRでも使えます。ただしMRで書いたものは，記録方式のちがいから，他の2Dのフロッピードライブで読めない場合があります。

また，N−BASICは，PC−8801シリーズ全機種で使えます。ただ，FR／MRでは仕様上にはありません。そのためディップ・スイッチの設定で最初からN−BASICにすることができません。一度N_{88}−BASICを立ちあげてから，「NEWON 1」と入力してください。FR／MRではすでにあるN−BASICのソフトを動かすためにお使いください。

FRはSRと比べて，つぎのことが違います。

①拡張スロットの数が三つから一つに減りました。
②N−BASICが仕様から削除されました。
③N_{88}−日本語BASIC（熟語変換）を標準で添付しています。

また，MRはFRと比べて，つぎのことがちがいます。

①拡張スロットの数が二つになっています。
②CMTインターフェースがオプションになりました。
③N_{88}−日本語BASIC（文節変換）を標準で添付しました。
④日本語BASICの変換速度をあげるため，128Kバイトのメモリを増設しました。ただし，BASICのユーザー・エリアは増えておりません。
⑤フロッピーディスクの1ドライブの容量を，320Kバイトから1Mバイトに増やしました。

〔回答者：PC—88かほる〕

Q PC−9801Mの内蔵フロッピーディスクは，2HDしか読み書きできないので，PC−9801VM用の増設用ドライブ・ユニット（PC−98XA−05）をPC−98Mのドライブ・ユニットのものと取りかえてみたいのですが…。PC−98Mに，PC−98VM用のドライブ・ユニットは使うことができますか？

〔滋賀県大津市・横田　靖15才〕

A PC−9801Mでは，本体内のインターフェースが5インチ2HD専用になっているため，かりにPC−98XA−05のドライブ・ユニットを内蔵させたとしても5インチ2HDにしか使用できないのです。

なお，このドライブ・ユニットの交換は改造に当たりますので，十分注意してください。

〔回答者：松田幸彦〕

Q PC−8801mkIISRで，システム・ディスク（ディスクBASIC）なしでN−88BASICモードとV2モードでの，ディスクにロード，セーブする方法を教えてください。

〔和歌山市・近藤康裕12才〕

A システム・ディスクで立ちあげないと，BASICではディスクへのセーブ，ロードはできません。あしからず…。

〔回答者：PC88浩〕

Q PC−6601／SR用のフロッピーディスクのソフトは，ディスク・ドライブを付けたPC−6001mkIISRで使えますか？教えてください。

〔愛知県豊橋市・鶴田雅之12才〕

A 結論としては使えるものと，使えないものがあります。

基本的にPC−6600シリーズとPC−6000シリーズは兄弟機ですが，ハードウエア的に大きな違いがあるために，わざわざ別のシリーズになっているのです。その大きな違いは何かというと，フロッピーディスクのところなのです。

PC−6000シリーズは外付けのフロッピーディスク・ユニットを用意していますが，これはインテリジェント・タイプのものです。それに対して，PC−6600シリーズは内蔵されており，非インテリジェント・タイプになっています。

そこで，それらの特徴を利用したソフトウエアの場合は，それぞれ専用のものになってしまいます。逆に，どちらでも共通に使える部分を利用しているソフトウエアは共用できるわけです。

ですから，市販ソフトウエアの場合は，必ず使用できるハードウエアの記載がされているので，それをしっかり確かめてください。

また，BASICで作成したソフトウエアは，どちらでも共用できますから問題はありません。

〔回答者：Mr. 66〕

Q PC−9801VMについての質問です。9801F／M／V用となっているソフトは使えますか？また，F／M／V用となっているマシン語のリストは正常に動くのでしょうか？

メモリマップが大幅に改造されていると聞いたのでお手紙しました。

〔千葉県市原市・脇田城治13才〕

A PC−9801VMでは，PC−9801E／F／M用のソフトのほとんどを活用できますが，8086に比べてCPUの実行速度が速く，クロックのデューティ比も異なるために，CPU実行速度に依存したソフトやROMの絶対番地を使用したソフトには一部正常に動作しないものがあります。市販ソフトの場合にはソフト・メーカーまでお問い合わせください。

〔回答者：岡田裕之〕

Q 最近発売されたX1turboIIは，X1turboとどこがちがうのですか？ソフトなどは，turbo用のをそのまま使えますか？

〔大阪府岸和田市・横田真一15才〕

A X1turboIIは，X1turboの日本語処理機能をより充実するために「日本語百科WORD POWER」(一般熟語のほか，関連する語句や表現を豊富に内蔵した辞書)，「ターボ博士LEXICON」(日本語でBASICコマンドの書式，用法が呼びだせるもの）を添付しています。市販のX1turbo用のソフトウエアは，もちろんX1turboIIでも使えます。

〔回答者：多田太郎〕

Q Super MZ用のモデムホンをX1turboのRS−232Cに付けられますか？付けられるとしたら，turboターミナルでサポートすることはできますか？

また，X1(turbo)用のBASICコンパイラは販売されていますか？されているとしたら，どのメーカーで，価格はいくらですか？

〔千葉県館山市・山口　誠14才〕

A シャープのモデムホンMZ−1X19はX1turboのRS−232Cに接続してご使用いただけます。また，turboターミナルでは，このモデムホンが初期設定されています。

X1シリーズ用のNEWBASICコンパイラは，3月にシャープから発売の予定です。価格，仕様等の詳しい内容については未定です。

〔回答者：多田太郎〕

■応募のきまり

①質問するメーカーは，1ハガキに1社とし，かならずハガキに書いてください。
②質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。
③ハガキには，一番上に質問するメーカー名，つぎに質問内容を書き，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号を書いてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係

HOT INFORMATION

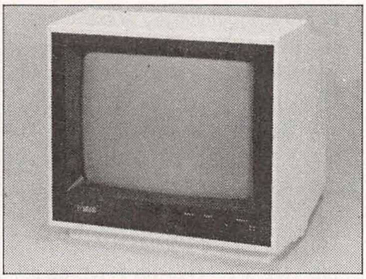
東映無線から12型ディスプレイ

東映無線から4,050文字対応の12型グリーン・ディスプレイ「ＫＨ－1200ＧＪ」と12型オレンジ・ディスプレイ「ＫＨ－1200ＡＪ」が発売されました。

両タイプとも，螢光灯などの光が画面に反射しないノングレア・ハイコントラスト・ブラウン管を採用し，目にやさしく，明るい室内でも鮮明な画像が得られるそうです。

ただし，両タイプともコンポジット（ビデオ）信号入力ですから，ＲＧＢ出力のパソコンには利用できませんので，注意してください。価格はＫＨ－1200ＧＪが39,800円，ＫＨ－1200ＡＪが41,800円です。

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区外神田1-5-8 東映無線（株）「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真１》東映無線のＫＨ－1200シリーズ

ICカードメモリ内蔵のパーソナル・ワープロ

エプソンから，ＩＣカードを記憶メディアに使ったパーソナル・ワープロ「エプソン・ワードバンクーＳ」が発売になりました。

最近，注目を集めているＩＣカードは，薄くて軽く，しかも振動，衝撃，ほこりなどに強いため，データの保持性にすぐれた記憶媒体で，記憶量の小ささ（フロッピーディスクなどに比べて）を除けば，いいことずくめのメディアです。

ワードバンクーＳは，このＩＣカードを記憶メディアとして使っていますから，本体の厚さ60㎜という薄型で，重さも2.7㎏と，小型軽量にできています。ＩＣカードの容量は，８Ｋバイト・タイプはＡ４サイズで3.5ページ・７文書，64Ｋバイト・タイプはＡ４サイズで32ページ・20文書まで登録できます。



《写真２》エプソンのワードバンクーＳ

また，30文字までのひらがなをまるごと入力し，一気に漢字変換する文章一括変換や文章を最後までひらがなで入力しておいて，あとでまとめて句読点ごとに漢字変換していく，あと追い変換もできます。辞書は12万語（複合語68,000語を含む）を収録しています。価格は99,800円。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿ＮＳビル11階 エプソン販売（株）「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

ナショナルからMSX2のワープロ・パソコン

ナショナルから，ＭＳＸ２仕様のワープロ・パソコン「ＦＳ－4500」が，３月はじめに発売されます。価格は108,000円で，パーソナル・ワープロとＭＳＸ２パソコンを合わせた価格としては，ひじょうに低価格になっています。

ＦＳ－4500は，64ＫバイトＲＡＭにＶＲＡＭ128Ｋバイトを備えたＭＳＸ２パソコンに，ワープロとして必要な漢字ＲＯＭと24×24ドットの熱転写プリンタを内蔵したオールインワン・タイプ。使用できる文字は，ＪＩＳ漢字第１水準3,489字と登録済み外字198字，さらに50のデザイン記号があります。入力は文節変換，学習機能付。各種字体も，全角，半角，タテ倍角，横倍角，四倍角まで表示できます。

また，内蔵ソフトとして，住所録・名刺管理ソフトがあり，住所管理が簡単にでき，宛名印字モードで，ハガキや宛名ラベルの印刷も可能です。印刷は24×24ドットの熱転写プリンタ（サーマル方式兼用）を内蔵。

ＭＳＸ２仕様のパソコン機能では，64ＫバイトＲＡＭ，128ＫバイトＶＲＡＭを実装，



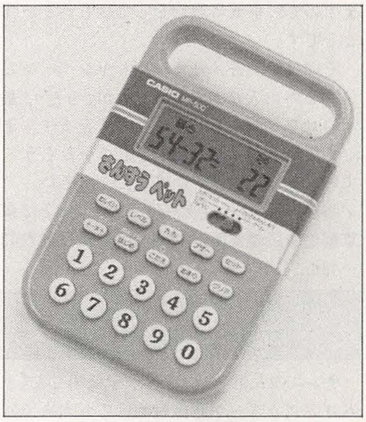
《写真３》ナショナルのＦＳ－4500
（テレビは別売）

当然のことながら，アナログＲＧＢ入力のディスプレイで高グラフィック画像を表示します。映像出力端子は，アナログＲＧＢのほか，ビデオ，ＲＦ出力も付いています。カートリッジ・スロットは２スロット・タイプ。

本体のカラーはホワイトとブラックの２タイプがあるそうです。

問い合わせ先：〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業（株）情報機器部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

カシオの楽しい算数学習機



《写真４》カシオのさんすうペット

カシオから，楽しみながら計算力がアップする算数学習機「カシオさんすうペット・ＭＰ－500」が発売されました。

ベーマガ読者の中には小学校低学年の人もいると思いますが，ゲームばかりやっていてはダメですゾ！　このカシオの算数学習機でかしこくなりましょう。

このさんすうペットは，四則計算問題のほかに，12×？＝６のようなムシくい算（バグではないですよ）が１回につき，それぞれ10問ずつ出題され，計算終了後，正解数と計算にかかった時間が表示されます。

むずかしさは４段階にわかれていて，問題数は四則計算で約３万問，ムシくい算で約６万問が収容されています。

このほか，出題される式が正しいかどうかを制限時間に○×で答えて，得点を競う算数ゲーム機能や時計機能，ストップウオッチ機能も付いています。価格は2,980円。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル カシオ計算機（株）「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

Ｊ＆Ｐ渋谷店 春のソフトフェア開催

Ｊ＆Ｐ渋谷店では，今年第２回目の「Ｊ＆Ｐ渋谷店春のソフトフェア'86」を開催します。期間は３月21日から５月５日までの40日間で，前回好評だった〝質問の広場シリーズ〞を〝ロールプレイング質問の広

でばぐ

★２月号125ページのＭＺ－2200用「エキサイト・スゴロクリング」でリストのつぎのか所を訂正してください。10行の２か所ある□を CCOLOR にする。110行，370行，1250行，1300行，1310行，1320行，1360行，1410行の CHR＄(を BOX に変える。また，1340行の ASC(を CIRCLE に，STR＄(を PAINT に変えてください。

HOT INFORMATION

場″とし，各メーカーの人も呼ぶそうです。どんどん質問しに行こう。

また3月21日から4月6日までは，有力学習ソフトメーカーを集めて学習ソフトキャンペーンを実施します。新学期を控えてパソコンで学習意欲を向上させてみたいかたはぜひどうぞ。

ローランド，カモンミュージックの協力で，パソコンショップでははじめてのMPCシステムを使ったMIDIのキャンペーンも3月21日から5月5日まで実施しています。受講したい人は，4月6日に実施しますので，事前に連絡をしてほしいということです。

そのほか，各メーカー別キャンペーンでメーカーの人たちと直接話しができたり，最新のソフト情報を知ることもできます。まだまだたくさん催し物を考えているそうですからぜひ一度のぞいてみてください。

参加メーカー，日時などくわしいことは**東京都渋谷区道玄坂2-28-4 J&P渋谷店☎03－496－4141まで。**

関西にナムコ・グッズのあつかい店続々出現

ナムコの人気キャラクターを使用した「ナムコ・グッズ」が京阪神地区でも大人気。街角でドルアーガ・ペーパーバッグを抱える諸君の姿もよく見かけるようになりました。トレジャーボックス，下敷，トレーナーなど人気商品は品切れ続出。

そこでナムコ・コーナー常設店をここで紹介します。ぜひ行ってみよう。

▶**梅田**：ニノミヤパソコンランド第4ビル店，CSK第3ビル▶**なんば**：ニノミヤパソコンランド難波店▶**日本橋**：ぱそこん亭FMランド／PCランド，ニノミヤエレランド，ニノミヤ別館▶**藤井寺**：ニノミヤ藤井寺店▶**東大阪**：天勝コンピュータ▶**奈良**：ニノミヤパソコンランド奈良▶**和歌山**：ニノミヤ和歌山店▶**神戸**：ニノミヤ神戸店▶**姫路**：ニノミヤ姫路店／今宿店▶**布施**：ワルツ堂▶**心斎橋**：ペンギン堂▶**京都**：宇治タクト

もしどうしても手に入らないときは電波新聞の大阪本社（☎06－203－3361）か，京都支局（☎075－221－8021），神戸支局（☎078－391－5885）へ問い合わせてみよう。

スピタルからジョイスティック新製品

ジョイスティックの専門メーカー・スピタル産業から，MSXやX1，PC－6001シリーズなどアタリ仕様のジョイスティック「JOY－8MG」が発売されました。

JOY－8MGの特徴は，1秒間に15発のショットができる連射機能が付いているほか，上部のトップ・スイッチがワンタッチで上向きから水平向きに回転し，ゲーム内容に合わせて選択できるなどです。価格は3,900円。

問い合わせ先：〠101 東京都千代田区外神田1-16-1 スピタル産業(株)「マイコンBASICマガジン」係

★　★　★



《写真5》スピタルのJOY－8MG

で・ば・ぐ

★2月号103ページのM5(BASIC－I)用「ENYAKORA MAN」のリスト1中にまちがいがありました。以下のように訂正して，おわびします。

```
10 Print～to 191：read A$～
```

★2月号 129ページのパソピア 7用「SUPER TOP SECRET」のリストにまちがいがありました。以下のように訂正して，おわびします。

```
70 KEY OFF：CONSOLE
   ″S0M～
90 PLAY ″T200～
240 NEXT～(12, 10)：NOISE
   ″S0M～
380 PLAY ″O4L4GL8～
440 PLAY ″O4L4CL8～
```

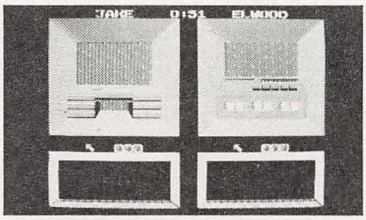
●●●●● ソフトウエア新製品紹介 ●●●●●

MSX

■MIDNIGHT BROTHERS

▶**メディア**：ROMカートリッジ▶**価格**：4,900円▶**発売元**：SONY▶**発売日**：3月21日▶16KB以上に対応

ずっこけ探偵″MIDNIGHT BROTHERS″(ミッドナイト・ブラザース)が主人公。盗まれた最新鋭ヘリコプターを取りもどすために，ビルへ飛びこみ，さまざまなヒントを得ながら謎を解きつつ，プレイしていく，リアルタイム・アドベンチャー・ゲームです。



2画面同時進行がユニーク！

2プレイヤー，1プレイヤーを切りかえることができ，2画面同時進行の立体画面がユニークです。

アイテムは，鍵，ハンマー，ダイナマイト，メガネ，懐中電灯，電池，カセット・テープ，紙，聴診器，ペン，指輪，ロープ，針金，ライター，時計，はさみ，ヘッドホンなど。これらを使いこなして，目的を達するには，けっこう頭も使わなくてはなりません。ガンバッテね！

■Championship Lode Runner

▶**メディア**：ROMカートリッジ▶**価格**：5,800円▶**発売元**：SONY▶**発売日**：3月21日▶8KB以上対応

人気バッグンのロードランナーの決定版がMSXで登場しました。なにしろ全世界から公募された50面の中から40面，それにソニーが独自に作成した超難解の20面，計60面から構成されています。

また，各面ごとにパスワードが付いており，1面から順番にクリアしていかないと先に進めません。



さあ！60面クリアにチャレンジだ！

全60面をクリアすれば，テレホン・カード付きの認定書が発行されることになっていますから，これはチャレンジするしかないっ！

認定書発行は，ソフトに付いてくる応募カードに，60面のパスワードを書いてソニーに送るともらえるのですが，〆切りは1986年9月末日（消印有効）か，または応募者が1,000人に達した時点だそうですから，お早目に！

★2月号プレゼント当選者発表――ナムコカレンダー…群馬県甘楽郡・志村和敏君▶東京都足立区・松尾五十洋君▶長野県松本市・青木　淳君▶愛知県名古屋市・堀　慎司君▶鹿児島市・大田彩直君

■TRAFFIC

▶メディア：ROMカートリッジ▶価格：4,900円▶発売元：SONY▶16KB以上対応

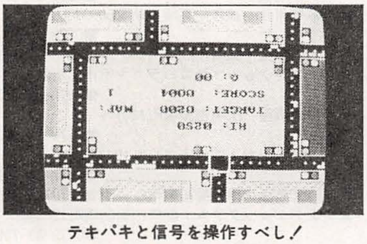
「渋滞パニックTRAFFIC(トラフィック)」と名付けられたこのゲームは，とにかくニュータイプ。

交通管制システムがこわれてしまったロンドンのド真中で，キミが手動で信号を切りかえ，渋滞を整理するというもの。

1台の車をうまく画面外へと通過させると1pts。ときどきあらわれるトレーラーをノー・ブレーキで通過させると100pts。渋滞に巻きこんでしまうと減点されてしまうし，救急車がうまく通れないと，ゲーム・オーバーになってしまいます。

規定のスコアに達すれば，つぎのラウンドへ進めます。

ルールは，なじみのないものですが，ゲーム性は高く，だれにでも楽しめる，リアルタイム・ゲームです。



テキパキと信号を操作すべし！

■もーかりまっか？ ぼちぼちでんなっ！

▶メディア：ROMカートリッジ▶価格：5,800円▶発売元：レーベンプロ

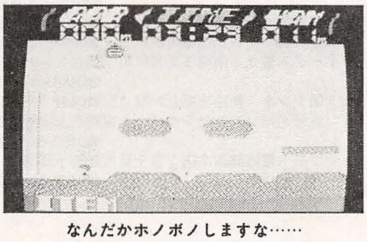
「このソフトはビジネス・ソフトではありません」と，何ともふしぎなおことわりがパッケージに印刷されているほど，おもしろいタイトルのこのゲーム。早い話しが，バスケット・ボールをアレンジした横スクロール・ゲームです。

山こえ野こえ，海をこえて，ワイルドにくりひろげられる，野外大バスケット・ボール大会といったところ。

ところどころに，パワー・アップできるアイテムが隠されており，ゲーム展開が変わります。

制限時間内に敵（パソコン）より多く得点すれば，つぎのラウンドに進めるのですが，なかなかキー操作がたいへんで，ともかく忙しいゲーム。

それにしても，このタイトル。？？？ですねー。



なんだかホノボノしますな……

FM-7シリーズ

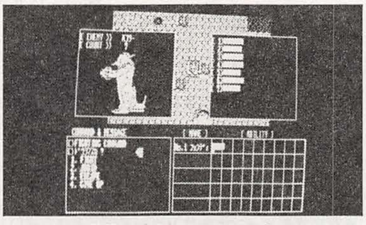
■LAST WAR

▶メディア：3.5/5″FD版▶価格：6,500円▶発売元：レーベンプロ

レーベンプロの，85年度上期シナリオコンテスト受賞作品です。

画面は上空からながめるようなスタイルになっており，立体地形マップ。基本コマンドは七つ。キャラクターは，十分に描きこまれたものが，50以上も登場します。

操作はテンキー，スペース・キー，リターン・キーだけで，単語レベルで3,000以上のメッセージと，コマンド用のメッセージとで，はじめてロールプレイング・ゲームにチャレンジする人にも，すぐプレイできるようになっています。



画面設定がユニークです

■A列車で行こう

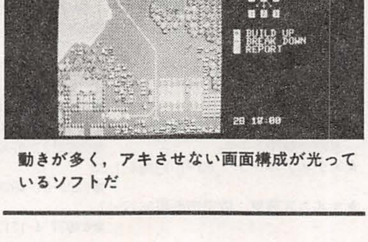
▶メディア：3.5/5″FD版▶価格：7,800円▶発売元：ARTDINK（OA：サービス研究所）

本格的鉄道シミュレーション・ゲームとサブ・タイトルのついたゲームで，大陸横断鉄道会社の社長に任命されたあなたが，1年間で，西海岸まで鉄道をのばす……という設定です。

なにしろ，これは大統領命令なのです。もし，大統領特別列車を西海岸にある大統領官邸まで送りとどけることができれば，偉大な鉄道王としての地位を得ることができるのです。

大きな町に駅を建てればもうかりますし，収入になりそうもない場所に鉄道をとおすと，資金は少なくなります。

キミは鉄道王になれるか？ 鉄道ファンには，かなり楽しめるソフトでしょう。



動きが多く，アキさせない画面構成が光っているソフトだ

★

PC-6001シリーズ

■水道小僧

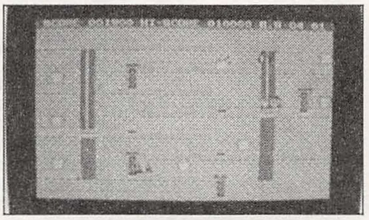
▶メディア：テープ▶価格：4,200円▶発売元：ホット・ビイ▶対応機種：6001mkII／mkIISR，6601／SR（すべて64K）

最近流行のシンキング型リアルタイム・ゲームです。あなたは代々続いた水道屋さん。とてつもない大修理を家名と自分の名誉にかけてうけおったのです。

水道管の穴をコルクでふさいでやれば水モレは止まりますが，コルクを取る順番と水道管の穴ふさぎの順番がパズルになっています。

あっちをふさげば，こっちが噴水！ もう大さわぎ。数10画面におよぶプレイ・フィールドで，おおいに汗をかいてください。

なお，2月末日までに，パッケージに入っている応募券をホット・ビイに送るとウォーターグッズが抽選で当たる，プレゼントが実施されています。



ジックリ楽しんでやろう！

メーカー住所一覧

本コーナーでご紹介した，ソフトについてのお問合わせ先はつぎのとおりです。

★SONY
〒141 東京都品川区北品川6－7－35
東京 ☎03－448－3311，大阪 ☎06－251－5111，名古屋 ☎052－232－2611

★レーベンプロ
〒150 東京都渋谷区松濤1－21－14
☎03－485－8077

★ARTDINK(OA：サービス研究所)
〒275 千葉県習志野市東習志野6－9－4
☎0474－77－7541

★ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4－4－1
丸新ビル5F ☎03－360－3623

○

本コーナーでは，パソコンに関するあらゆる情報を掲載しています。新製品のニュースだけでなく，催事などのお知らせにも，ぜひ利用してください。

掲載を希望する場合は，毎月15日までにマイコンBASICマガジン編集部「HOT INFORMATION」の係まで，情報をお寄せください。なお誌面のつごうで，掲載できない場合もあることをお断りしておきます。

★お年玉プレゼント当選者……北海道・金子幸雄君／渡辺留彦君▶埼玉県・北村 知君／若松 剛君▶東京都杉並区・栗田啓如君／高木亮二君▶山梨県・足立光政君／丹沢和男君▶福井県・鈴木英彰君／山下英治君▶大阪府・堀真輔君／石井克征君▶兵庫県・井上直哉君／山口弘一君▶香川県・松本崇則君／中塚篤史君▶福岡県・霜出弘人君／神宮司元治君

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料(1本240円，ゼビウス・ジョイスティック付は350円)を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2　扇寿ビル　☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目　札信ビル　☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目　☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目　☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14　☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20　☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目　北洋ビル　☎011-214-2851
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17　☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目　☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号　☎0166-33-3300
★ＯＡ　ＳＨＯＰ　ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1　☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目13　☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1　コスモビル　☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目　大槻ビル　☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目　丸井今井　☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目　サニーデパート3F　☎0155-23-1161
★ＩＣカプセル：北見市2条西2丁目　サンプラザ　☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2　彩華デパート　☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目　☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17　☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3　☎0138-55-5511

《青　森　県》

★電巧堂チェーン十和田Ｄａｃ：十和田市稲生町17-2　☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Ｄａｃ：八戸市長横町17-1　☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2-6-26　☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢店：三沢市中央町3-3-1　☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14　☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1　☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1　☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1　☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6　☎0178-34-3737
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10　☎0175-22-7242
★マイコンショップトム：八戸市三日町26　☎0178-45-5570

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33　☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Ｄａｃ：盛岡市中央通2-11-1　☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12　☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3-7　☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一関店Ｄａｃ：一ノ関市山目字大槻62　☎0191-25-2440

《宮　城　県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパスＤａｃ：石巻市南中里2-9-54　☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31　☎0222-27-7211
★電巧堂チェーンＤａｃ仙台東口店：仙台市東七番町125-24　☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台Ｄａｃ：仙台市中央2-2-21　☎0222-25-5290
★電巧堂チェーン多賀城店：多賀城市下馬4-1-28　☎0223-65-8111
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5　☎0222-24-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市中央2-12-7　☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2-15-8　☎0222-71-9700

《秋　田　県》

★緑屋そうご電器：秋田市中通2-7-6　☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16-2　☎0188-64-3-61
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18-3　☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1　☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3　☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下　☎01842-4-5211

《山　形　県》

★電巧堂チェーン天童店：天童市老野森1-11-6　☎0236-53-0622
★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6　☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2-9-4　☎02365-4-1530
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43　☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2　☎0237-86-0131
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5-53　☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23　☎0238-23-6228

《福　島　県》

★庄子デンキコンピュータ・中町：郡山市中町7-15　☎0249-22-7655
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-1　コルニエッタヤ　☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31　☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7　☎0249-34-6161
★うすい百貨店：郡山市中町13-1　☎0249-32-0001
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86　☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26　☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17　☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★カトーデンキ販売：水戸市柳町1-13-20　☎0292-26-4170
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6　☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13　☎0292-21-4920
★マルスズ電気：取手市新町5-17-17　☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市新峰町4-21-8　☎0294-23-0555
★丸善無線電気(株)土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1-30　☎0298-22-7601

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市桜3-2-17　☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック１：宇都宮市宮町1-14　☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12　☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2　☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28　タイメイビル2F　☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22　☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48　☎0273-26-3206
★民生電気(コムポート)：高崎市鶴見町5-5　ウスタム高橋1F　☎0273-27-5580
★青木電気サービス：高崎市新町80　☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2　☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21-3　☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1　☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23　☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1　☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17-13　☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820　☎0278-2-3653
★ギャムズ：高崎市中居町4-17-2　☎0273-53-0813
★パソコンランド２１高崎店：高崎市栄町3-14　栄光ビル1F　☎0273-26-5221
★サカキ：高崎市問屋町1-10-26　☎0273-62-1500
★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町BIBI高崎地階　☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2　☎0272-34-1011
★パソコンランド２１：前橋市表町1-1-14　☎0272-23-4462
★両毛ＯＡサービス(株)：桐生市仲町3-14-5　☎0277-47-5432

《埼　玉　県》

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1-5-6　☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1-12-1　コルソ4F　☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5-1　☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1-43-3　☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630　☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1-8-11　☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1-18-5　☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3-9-13　☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5-17-5　☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1　☎0486-43-0111
★福岡無線：川口市連雀町3-2　☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9　☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15　☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1-2-4　☎0492-66-5591
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483　☎0492-51-0960

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31-1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1-3 ☎0492-81-3522
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2-47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1-5-15 ☎0493-23-1397
★兼立電工：大里郡江南村押切2632-1 ☎0485-36-1155
★フューチャーランド北本店：北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

《千葉県》
★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3-1-1 ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2-1-1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2-7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343-1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2-8-17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1-1-1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2-1-1 ☎0474-34-3971
★マエダ商会：茂原市町保10 ☎0475-23-2194

《東京都》
★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2-28-4 ☎03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1-39-16 ☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1-1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1-28-6 ☎03-985-9011
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1-21-5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21-1 ☎03-462-0111
★A＆Vしらくら：北区上十条2-27-12 （十条駅前） ☎03-9-5-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★小田急百貨店8Fマイコンコーナー：新宿区西新宿1-1-3 ☎03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3 ☎03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16 ☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1-35-15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1-20-3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1-19-11 ☎03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋3-14-5 ☎03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7-66-3 ☎03-734-5171
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬1-3 相高ショッピングセンタ ☎0427-28-7090（代）
★ムラウチ電気：八王子市大和田町5-1-21 ☎0426-42-6211
★(株)ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2-16-2 ニュー新橋ビル ☎03-503-2611
★九十九電機(株)7号店：千代田区外神田1-9-9 ☎03-253-4199
★東洋電機(株)門前仲町店：江東区富岡1-8-5 ☎03-630-5151
★丸善無線電機(株)本店：千代田区神田佐久間町1-8 ☎03-255-4911
★丸善無線電機(株)立川ターミナルビル店：立川市曙町2-1-1 ☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4-3-1 ☎03-253-121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4-1-1 ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3-17-1 玉川高島屋S•C南館5F ☎03-708-1638
★真光無線(株)：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F ☎03-255-0450
★(株)富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F ☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03-257-0606
★ロケット2号店：千代田区外神田1-15-9 ☎03-257-0233
★ロケット3号店：千代田区外神田1-4-6 ☎03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1-13-1 ☎03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4-3-2 ☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1-15-2 ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1-16-10 ☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1-10-9 ☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1-16-9 ☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1-8-21 ☎03-535-3381
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4-4-2 ☎03-258-3711
★東急ハンズ渋谷店6A：渋谷区宇田川町12-18 ☎03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4-1-17 ☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋1 ☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1-28-2 パルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1 ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7 ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号•209号 ☎03-268-1159

《神奈川県》
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2-6-4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1-3-7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5 ☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769-1 ☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31 ☎045-311-1251
★(株)ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2-15-13 ☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 ☎045-314-4777
★FLEX小田原：小田原市城山1-4-1 新幹線ビル2F ☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★OAシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1-24-1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2-21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1-7-1 ☎045-9-1-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2-2-15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3-3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4-16-6 ☎0462-22-2722
★ラオックス山和店：大和市深見西1-2-20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢崎町店：横浜市中区伊勢崎町1-7 ☎045-261-1251
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ山和店：大和市深見台1-1 ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8 ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ICワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6 ☎0466-43-1775

《新潟県》
★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★星光ベーシック：南魚沼郡湯沢町駅通り ☎0257-85-5067
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63-17 ☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富山県》
★ソフトハウスビーバー：富山市桜町1-7-24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-12 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1 ☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石川県》
★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-42-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

《福井県》
★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-21-2360
★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★ＷＡＣ渡辺商会：敦賀市中央町2-5
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

《山 梨 県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

《長 野 県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎02627-2-1817
★リッチランドＲＡＣ：佐久市大字取手町183 ☎0267-62-7522
★パソコンシティ２０００：伊那市大字伊那3446-21 ☎0265-73-6226
★シマコーシステム：松本市鎌田町5116 ☎0263-26-0071
★小野電気商会：松本市深志1-2 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301 ☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐 阜 県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静 岡 県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡2-11-9 ☎0542-85-1181
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★日経社三島店：三島市一番町20-3 ☎0559-72-1546
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68-2 ☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルパII.：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★イナイマイコンセンター：沼津市城内字町方町8-1 ☎0559-62-4831
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★メルパ静岡店：静岡市馬渕1-151-23 ☎0542-54-5338
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★オーディオトヨダ掛川店：掛川市北門38 ☎05372-4-1362
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221
★ユニー吉原店パルザ：富士市国久保 ☎0545-53-1040
★ユニー駿東店パルザ：駿東郡清水町伏見字泉頭58-1

《愛 知 県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ１Ｆホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★Ｊ＆Ｐ：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコＣＶＡ岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮パルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷パルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三 重 県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ＥＬＦＡ：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★ＫＡＷＡＩホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★ＫＡＷＡＩカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★ＫＡＷＡＩカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★ＫＡＷＡＩホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★ＫＡＷＡＩホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋 賀 県》

★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京 都 府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★ＡＶＰシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100
★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

《大 阪 府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭ＦＭランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ぱそこん亭ＰＣランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206

★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-644-1413
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-644-1613
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★J&Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★CSK：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第4ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★(株)コム関西支社：大阪市北区梅田 大阪駅前第4ビル25F ☎06-347-1381
★コンピュータランド天満橋店：大阪市北区天満1-3-3 ☎06-352-6743
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋8ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-644-5011
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-644-1661
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区刈田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピュター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3 ☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地 ☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5 ☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1 ☎06-343-1231
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎0720-74-9201
★J&P高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店C・SPACE：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店C・SPACE：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店C・SPACE：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店C・SPACE：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店C・SPACE：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★J&P姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★(株)イナハラ大丸店：神戸市中央区明石町40 大丸神戸店内 ☎078-331-8121
★マイコンショップWAIDA：加古川市平岡町新在家615-1 ニチイ加古川ショッピングデパート3F ☎0794-25-3090
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1-69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6-222 ☎06-412-2681

《奈　良　県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497-1 ☎0742-26-2003
★上新電機奈良店：奈良市三条町478-1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1-8-10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2-110-3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2-54-3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83-5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1-7-3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172-1 ☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311

★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和歌山県》

★ニノミヤ無線和歌山店：和歌山市元寺町4-3 ☎0734-32-5121

★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661

★J＆P和歌山店：和歌山市元寺町4-3 ☎0734-28-1441

★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

《島根県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396

★MISA：邑智郡石見町矢上

《岡山県》

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1-10-20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107

★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120

★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

★ベルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《広島県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7 ☎082-228-5581

★第一産業本店：広島市中区紙屋町2-1-18 ☎082-247-9111

★アーバン電子：広島市中区大手町1-1-22 ☎082-246-0993

★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6 ☎082-243-4451

★シナプス１：広島市中区八丁堀8-12 今本ビル3F ☎082-228-1230

★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289-1 ☎082-892-0239

★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8-7 ☎0848-25-4582

★国際マイコンサービス：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311

★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5 ☎08462-2-0674

★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127

★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13 ☎082-282-6476

★マイコンショップYET：福山市今町2-2 ☎0849-22-2411

★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1 ☎0849-24-7122

★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625

★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151

★上杉電機：東広島市西条岡町4-17 ☎0824-23-3535

★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295

★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16 ☎082-892-2155

★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7 ☎082-271-3511

★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110

★ベスト電器呉店：呉市中通4-1-24

★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011

《山口県》

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館4F ☎0832-67-7478

★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600

★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2 ☎0336-21-0010

★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25 ☎0833-72-6075

★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22

★OAセンターヒロケン：下関市岬之町9-6 ☎0832-24-0707

★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4 ☎0832-54-2080

★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238

★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550

★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1 ☎0839-24-0850

★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36 ☎0835-23-5333

★ダイイチ産業徳山店：徳山市平和通り2-40 ☎0834-21-1590

《徳島県》

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134

★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町4-12 ☎0886-22-9155

★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245

★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

《香川県》

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2-1 ☎0878-61-3111

★野田屋電気：高松市丸亀町1-3 ☎0878-51-4545

★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733

★英弘チェン高松店：高松市丸亀町2-14 ☎0878-51-7222

★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12 ☎08776-2-2493

★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1 ☎0878-41-4131

★チャンネルハウス：高松市天神前4-1 ☎0878-61-0602

《愛媛県》

★マイコンハウス：松山市港町4-5-11 ☎0899-47-0765

★テジック興安：新居浜市新須賀町2-2-18 ☎0897-34-8286

★デジック：松山市本町6-6-7 ☎0899-24-0914

★英弘チェン千舟店：松山市千舟町5-5-5 ☎0899-41-8751

★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3 ☎08942-4-3335

《高知県》

★メルパ高知店：高知市北川添45-3 ☎0888-83-1612

★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26 ☎08803-4-2184

《福岡県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411

★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15 ☎093-551-6339

★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17 ☎093-551-6281

★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11 ☎092-721-7755

★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597

★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000

★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155

★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688

★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44 ☎0942-35-8478

★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16 ☎0944-52-4367

★デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25 ☎09482-2-1588

★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1 ☎09492-5-1717

★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28 ☎092-781-7131

★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24 ☎092-843-4011

★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944

★MY・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249-1 ☎092-293-3434

★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080

★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1 ☎092-721-1111

★Daiichiナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701

★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541

★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15 ☎093-641-0131

★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334 ☎09425-2-6774

★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6 ☎092-512-3468

★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1 ☎0940-52-4077

★ベスト電器八女店：八女市大字納楚万上田695-1 ☎09432-3-5181

★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13 ☎092-923-5521

★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813 ☎09462-2-8484

★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198 ☎09446-3-4422

★Daiichナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521

★Daiichナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903

★Daiich周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6 ☎092-807-1728

★Daiichナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7 ☎092-942-7501

★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10 ☎092-281-4411

★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52 ☎092-641-7990

★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1 ☎09474-4-8664

★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16 ☎0942-34-9940

《佐賀県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22 ☎0952-24-7205

★ZEROⅠ：唐津市和多田用尺2978-1 ☎09557-2-5883

★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564 ☎09552-2-5236

★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1 ☎09428-2-0335

《長崎県》

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40 ☎0958-21-1079

★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1-1 ☎0958-28-1333

★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17 ☎0958-21-0690

★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32 ☎0958-36-4151

★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1 ☎09572-3-3860

★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4 ☎0956-23-0729

★ベスト電器大村店：大村市本町1-465 ☎09575-3-5578

★石丸文行堂：長崎市浜町8-32 ☎0958-28-0140

《熊本県》

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500

★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111

★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4 ☎096-322-4180

★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3 ☎096-372-5412

★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20 ☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31 ☎096-324-6161
★マツフジ楠店：熊本市竜田町上立田1344-5 ☎076-338-5800
★マツフジ八代店：八代市本町1-10-43 ☎0965-32-7575

《大 分 県》

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2-1-4 ☎0975-38-1111
★パソコンショップRAM：大分市中央町2-6-26 ☎0975-32-3929
★デンキのカホ日田店：日田市中央1-3-12 ☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石1区2組 ☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2-3-10 ☎0975-32-9396
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218 ☎09732-3-8131

《宮 崎 県》

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1 ☎0985-27-4111
★寿電器都城店：都城市中町14-20 ☎0986-22-1258

《鹿 児 島 県》

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16-201 ☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町3-1 ☎0992-27-6093
★千年堂：鹿児島中町9-1 ☎0992-22-1600
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11-30 ☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11-19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1-38 ☎0992-23-2081
★がらっぱ堂：川内市向田本町19-11 ☎0996-25-0345
★馬場電機：鹿児島市中町3-5 ☎0992-22-3131
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10 ☎09935-3-6555

《沖 縄 県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1 ☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13 ☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2-239-4 ☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587-2 ☎0988-89-3931
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2 ☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壺屋2-14-33 ☎0988-54-5181
★ICランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7 ☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12 ☎0988-62-2857

namco

キャラクター・グッズ
続々,登場!〈通信販売〉

遊等生になっちゃうぞ。

ナムコファンの皆さん。キャラクター・グッズにまた新製品が登場しましたよ!
ペンタン（電波新聞社の姉妹会社）からドルアーガ・マッピートレーナーに続き，新製品“トレジャーボックス”(宝箱）が発売されました。これはナムコファンの声を集めた結果，人気第一位のキャラクター商品です。その中味は，①ドルアーガの塔のカンペン（筆箱だぜ!),②ドルアーガの塔の鉛筆1ダース（ナイトやメイジなどのキャラクターが印刷されているんだ!),③ドルアーガの塔の消しゴム2個というごうか版。定価はセットで1,500円(色はサンドイエロー・バイオレットの2色あり）です。
ドルアーガの塔Tシャツ(2種類）とマッピーTシャツも好評で，今冬も続々と新製品を企画,発売する予定です。期待してください。今すぐほしい人は下記の方法で振替用紙にご記入のうえ，代金に送料を加えて郵便払替で電波新聞社出版販売部までお申し込みください。
また，ペンタンでは皆様の声を広く募集しております。こういうキャラクター商品が欲しい等のご意見がありましたら電波新聞社ペンタン係(住所同じ）までお願いいたします。

購読申込書

昭和 年 月 日

定期購読誌名 / 購読期間 年 号より 年間 / 送金額（送料を含む） 円
図書名・ソフトテープ名 / 冊数 4 / 送金額 4,100円
フリガナ トウキョウト シナガワク デンパチョウ
送付先住所 〒141-□□ 東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ デンパ コタロウ
送付先氏名 電波 小太郎 / 電話 03 (445)6111 / 15才 男・女
通信欄
トレジャーボックス（サンドイエロー） 1個 1,500円
ドルアーガの塔 ギル Tシャツ Sサイズ 1枚 1,800円
パックマン・マッピー ペーパーバック 各1枚 300円
送料 500円 合計 4,100円

通常払込料金加入者負担

払込通知票

口座番号 東京 5 51961 / 金額 4100
加入者名 株式会社 電波新聞社
（郵便番号 141 ）
払込人住所氏名 東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎
読者整理番号

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。
①ベーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入!③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（希望する色やサイズをお忘れなく)。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばOK!

お店への注文は，この注文書をご利用ください。

注文書

お取あつかい店名,住所,TEL

商品名	発売元
①	〒141 東京都品川区東五反田一-十一-十五 TEL〇三-四四五-六一一一 (株)電波新聞社出版販売部
②	
③	
部	

注文日 月 日

注文者住所氏名

ナムコグッズの送料は商品代金が5,000円以下の場合→送料500円，5,001円以上の場合→700円です。
※ただしペーパーバッグだけを注文する場合は2枚まで240円。3～5枚350円。6枚以上500円です。

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫しています が、手に入らない場合は、右の注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格+送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111

大阪本社006(203)3361 金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411 京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591 神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211 広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526 高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206 下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445 熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405 鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機　　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5"2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5"2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5"2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801U-03
PC-8800シリズ	PC-8801mkII	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801/SR
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkII SR	FD(5")	5,800円	パックマン	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801/mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801mkII/SR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8801/mkII/SR	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8001mkII SR
	PC-8801mkII SR	FD(5")	5,800円	ゼノン	
	PC-8801mkII SR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkII SR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	
PC-8000シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ミッドウェイ	
	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC)
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkII SR
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII/SR PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	パックマン	PC-6001/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkII SR PC-6601/SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
PC-6600シリーズ	PC-6001mkII	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkII SR PC-6601/SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	花　札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
FM-77	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	ギャラガ	FM-NEW7 XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	マッピー	FM-NEW7 XE-77対応
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	パックマン	MZ-1200,MZ-80KC
	MZ-700	テープ	3,000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3,000円	マッピー	MZ-1200,MZ-80KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	

	機　　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	バーニン ラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	ギャラガ	
X-1	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	ディグダグ	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	
	X-1	テープ	4,300円	ギャラクシアン	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	マッピー	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	花　札	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1C,D,CS/CK X-1ターボ,F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1ターボ	X-1 200ラインモード	(FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X-1モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	マッピー	X-1モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X-1Fモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	テープ	6,800円	MARS(ケイサンヤサン)	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックランド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バーガータイム	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	スターラスター	
オリジナルジョイスティック	X-1 PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1	X-1シリーズ MSX PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ナムコキャラクターグッズ	ドルアーガトレーナー	S・M・L	グレー・アイボリー・グリーン・ホワイト		各4,500円
	マッピートレーナー	S・M・L	イエロー・アイボリー・ホワイト		各4,300円
	パックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円	パックマンポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガの塔Tシャツ	S・M・L	各1,800円	マッピーポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガのギルTシャツ	S・M・L	各1,800円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	パックマンペーパーバッグ		150円		
	ドルアーガの塔ペーパーバッグ		150円		
	マッピーペーパーバッグ		150円		
	トレジャーボックス		サンドイエロー、バイオレット		1,500円

●お店に在庫がない場合は右側の申し込み書に必要事項を記入してわたして下さい。取寄せてもらえます。
●オリジナルジョイスティックXE-7,XE-77は対応ソフトが限られています。上記の表をご確認ください。
●PC-9801U-03は標準価格20,000円,PC-9801-14は標準価格28,000円でNECから発売されています。

ソフトの宝庫

マイコンBASICマガジンバックナンバー

掲載機種別早見表

「○○のプログラムは何月号から載っているんですか?」こんな問い合わせが編集部にはたくさんきます。たしかに、せっかくバックナンバーを手に入れても、お目あてのプログラムがなくてはがっかりですね。この早見表なら、毎号の掲載機種も特集の内容も一目でばっちり!!わかります。

定価は83年10月号までが1冊300円、83年11月号からは350円となっています。また、86年1月号からは、特別定価380円となっています。

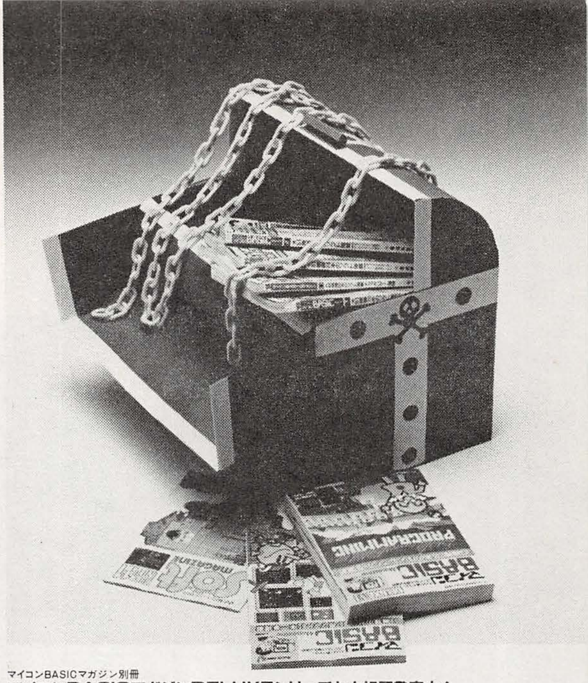
★バックナンバーの入手方法

①書店への注文

これが一番安上がりです。お近くの書店へ行き、買いたいバックナンバーを注文すれば、2週間くらいで取寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみますよ。**下の注文書**を切り取って本屋さんへ持っていきましょう。

②通信販売

電波新聞社の出版販売部へ送金して注文する方法です。この場合は、送料がかかります。1冊70円、2冊120円、3冊350円、4冊400円となっています。送金方法は現金書留や本誌の中にとじ込まれている振替用紙を利用してください。振替を利用すると、送金手数料は不要になります。



マイコンBASICマガジン別冊
マイコンBASICマガジンDELUXEシリーズも大好評発売中!

- ●DELUXE I (定価1,300円 送料300円) 21機種160本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE II (定価1,400円 送料300円) 41機種221本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE IV (定価1,500円 送料350円) 52機種278本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE V (定価1,500円 送料350円) 43機種231本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE VI (定価1,500円 送料350円) 43機種245本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE VII (定価1,500円 送料350円) 43機種255本のパソコン・ソフト満載

DELUXE IIIは売り切れです。

	'83						'84			'85										'86	
	5	6	7	8	9	10	9	11	12	1	3	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
特集	移植テク⑩ダンプ・リストってなんだ?	移植テク⑪パソコン・サウンド研究	移植テク⑫保存版!!BASIC方言辞典	移植テク⑬保存版!!BASIC方言辞典パートII	移植テク⑭エラーメッセージでバグ退治	移植テク⑮フロッピーなんて怖くない	移植テク㉖デバグ完全マスター/ドルアーガの塔・サンダーストーム解せき	移植テク㉘UFOゲームの作り方/パックランド㊙テク/サザンクロス解せき	移植テク㉙モニタコマンドの使いかた/サザンクロス解せき/グロブダ紹介	移植テク㉚ゲームのキャラクタアニメ/新竹取物語解せき	移植テク㉜ゲームのスコア性/トリップ別パックランド攻略法・英雄伝説サーガ	移植テク㉞ナイコンクラブ物語/ロードランナーII・ピットフォールII・はありいふおっくす解せき	移植テク㉟コックピット・ゲームの作りかた/Dig DugII・タイムトンネル解せき	移植テク㊱掲載ゲームがゲーンとおもしろくなる/メトクロス解せき(ストーリーマンガ付き)	移植テク㊲Dr.Dと影のパソコンレクチャー/グラディウス解せき	移植テク㊳ナイコンクラブ物語/バラデューク・アステカ解せき	移植テク㊴ビープ・ホール・ゲームの作りかた/FCドルアーガの塔80面にチャレンジ	移植テク㊵思考型パズルゲームの作りかた/FCドルアーガII 40面にチャレンジ	移植テク㊶パソコンゲームは効果音の時代だ!/FCドルアーガII最終20面にチャレンジ:FC版ツインビー・パックマン	ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!!ゲームプログラミング講座開設/速報ロードランナーIII	ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!!/速報スカイキッド・デゼニワールド
APPLE II/IIc	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★		★				★					
BMJr./L II2	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
BML III/MK5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
コモドール64	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				
FM-7/77	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FP-1000/1100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
RX-78					★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-200	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MSX							★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
M5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MAXMACHINE	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MULTI8			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-K 1200 700 (1500)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-80B/2000	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-2200						★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-5500							★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA(T)/5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA7			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001mkII/6601					★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001mkII		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8801/mkII		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-9801/E/F		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ぴゅう太	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SC-3000			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SMC-70/777	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
VIC-1001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
X1/C/D/(ターボ)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ZX-81	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★						★					
HC-20			★	★	★	★	★	★	★												
JR-800			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★		
PC-8201	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				
FX-702P	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★							
PASOPIAmini	★	★	★	★	★	★	★	★	★						★		★		★		
PB-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1211	★	★	★	★	★	★															
PC-1245							★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1500	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-2001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ファミリーコンピュータ C1							★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
S1							★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JX										★	★	★	★	★	★	★	★		★		
FX-750P																				★	★
MZ-2500																					★

▼この注文書を切り取って本屋さんへ

注文書

帖合書店名

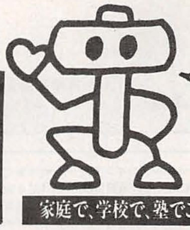
書名	発売元
マイコンBASICマガジン 年 月号 部	㈱電波新聞社

注文日 月 日

注文者住所氏名

期末テストもこれで安心！君の教科書・参考書から　自分の教材がつくれる　中学生・高校生向きの大工さんシリーズ!!

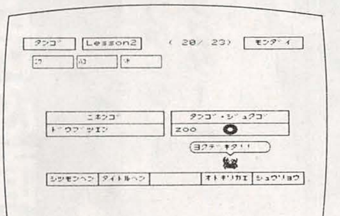
英語大工さん



家庭で、学校で、塾でご利用いただいています。

大工さんシリーズは買ってすぐ使えるようにできているので、買ったその日にきみの秘密兵器ができあがります。

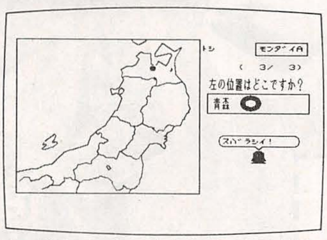
英語大工さん



期末テストの前、どうしても単語が覚えられない…そんなときにはこの英語大工さんが大活躍！ 自分の教科書・習ったレッスン・そして苦手な単語を登録すると効果的。できなかった単語は何回でもできるまでくりかえし問題に出てきます。

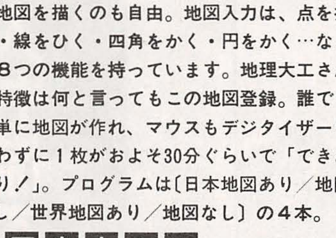
プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の５本。

地理大工さん



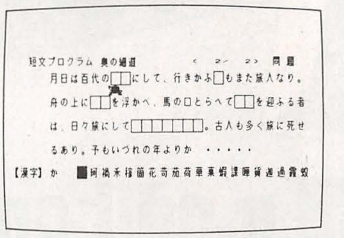
プログラムにセットされている地図をつかってデータを入れるのもいいし、新しく自分で地図を描くのも自由。地図入力は、点を打つ・線をひく・四角をかく・円をかく…などの８つの機能を持っています。地理大工さんの特徴は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに１枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の４本。

歴史大工さん



年号を覚えるのは誰でも苦痛。これをすんなりとこなしてしまえる嬉しい歴史大工さん。ヒント登録を使って年号を語呂あわせで覚えてしまおう。歴史の中の人物名・史実・時代など必要に応じて登録しておけば試験勉強もラクラク。年表日本史・年表世界史のほかに地図を使って史実をプロットできる地図日本史・地図世界史もあります。

国語大工さん

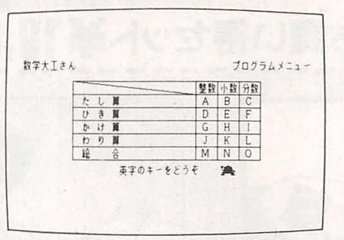


国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

短文プログラムではきみの好きな文章を登録し、つぎに問題としたい箇所を５つまで指定します。すると、問題画面では指定した箇所が穴埋めの問題となって出てきます。

プログラムは〔漢字／類義語・対義語／熟語の意味／短文〕の４本。このほかに有名な俳句や自作の俳句を登録して遊ぶ俳句プログラム(付録)も付いています。

数学大工さん　四則演算編



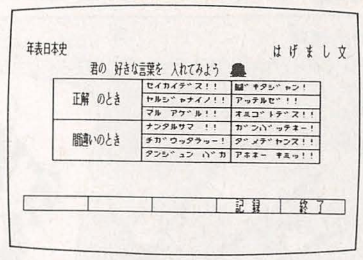
四則演算を整数、小数、分数に分かれてトレーニングする計算力養成ソフト。自分で問題を登録しておくこともできるし、パソコンに自動生成させることもできる。特長は、筆算形式か暗算形式かを選択できる・時間と正確さを競うコースがある・わり算ではあまりのある形式とない形式が選べるなど。

図形編は三角形や円を中心に種々な図形や問題文、ヒントを簡単に登録でき、長さや面積、角度の問題などいろいろな形式が可能。

Mather Duck Typing　マザーダック・タイピング

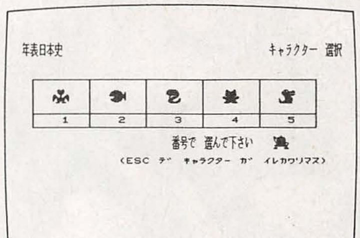
初心者からベテランまで使えるゲーム感覚のキーボードレッスン。FMシリーズFDのみ￥3000

はげまし文



正解のときや間違ったときに出る文章はいつも同じでは飽きてしまいます。そこで、大工さんシリーズではこの文章を自分自身への「励まし文」と名付け、自分でいつでも変えられるようになっています。

キャラクター



採点の結果、きみへのハゲマシブンを発信するのがこのキャラクター。その日の気分で好きなキャラクターを選んでやれます。

ご案内

●大工さんシリーズ　　○：発売中　開：開発中

機種 ＼ 教科	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 四則演算編	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	数学大工さん 文字式公式編
FM-7/NEW7	○	○	○	開	開	開	開	開
FM-77/AV	○	○	○	開	開	開	開	開
PC-8801シリーズ	○	○	○	○	○	○	開	開
PC-9801シリーズ(2DD)	○	○	○	○	○	○	開	開

各 ￥5,000

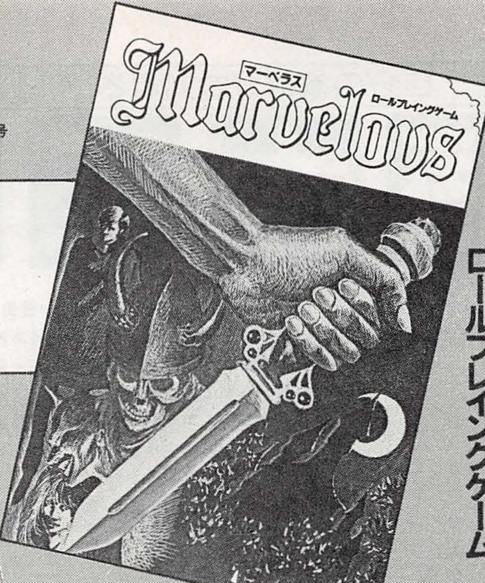
構　　成：5"FD(または3.5"FD)1枚＋バインダー型上級ケース＋詳細マニュアル
主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／リスト表示
カタログ：ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)
購入申込：ハガキまたは電話で当社に直接ご注文ください。代金は商品到着後のお支払いで結構です。
学校・塾の先生へ：ご来社くだされば試用の用意もございます。

人とコンピュータを考える　**ヒューマンソフト**　〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902　☎03-981-7822

前途有望人も悦ぶ面白さ

進歩人も慌てる素晴しさ

Data West
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号
(サンスイビル3F)



夢にまでみたファンタジー
ロールプレイングゲーム

ゲームの3大特徴

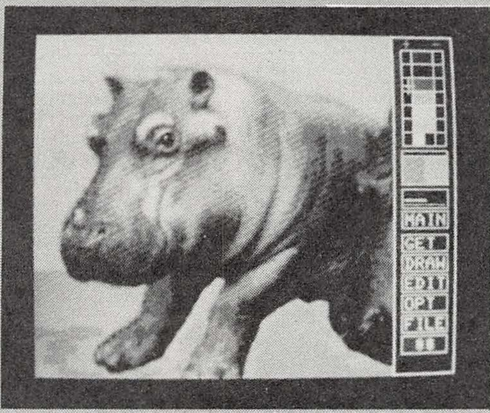
このゲームは、ファンタジーロールプレイングゲームの特徴であるキャラクターの創造や成長、パーティーを組んでの戦闘に加えて、100を越える謎とイベント、美しいグラフィックで描かれる迷路など、データウエストならではの数々の新しい試みを加えた、斬新なシステムによる、すばらしいゲームです。

1. いままでのロールプレイにない100を越えるイベント。
2. 迷路は複雑であり、美しいグラフィックで描かれます。
3. 迷路画面と戦闘画面をわけることにより、リアルな戦闘シーンを再現。

■対応機種:
- PC-8801/mkII/SR(5インチ・2D)
- FM-7/New7(5インチ)
- FM-77/AV(3.5インチ)

定価:6,800円

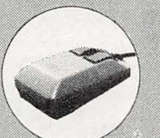




G-EDIT FM AV

G-EDIT FMAVの特徴

1. マウスの使用で、手軽に4096色もの色を使って美しい油彩画風の絵が描けます。
2. G-EDIT FMAVではFMマウス又は、MSXマウスが必要です。＊ジョイスティックでもご使用になれますが、出来るだけマウスをご使用下さい。
3. ビデオ入力された画像のSAVE・修正なども容易で、簡易画像処理が出来ます。
4. シンプルでムダの少い操作方法。
5. 従来のC.P.U.フォーマットの絵のデータもグレードアップすることが出来ます。
6. 互換性のあるG-EDIT 7モードも兼備。



■対応機種:FM-77AV専用　定価:¥8,000



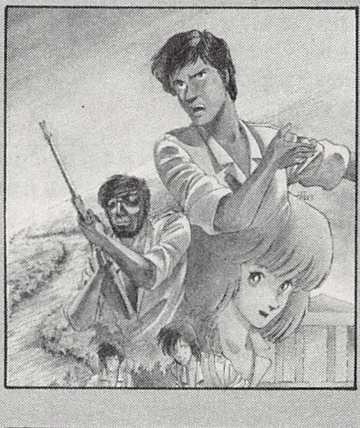
●G-EDIT FMAVセット(ソフト G-EDIT FMAV+ ハード マウス)　限定販売

本格派にお薦めしたいお買い得セット¥19,800

君はこの衝撃にたえられるか!
迫真のアドベンチャーゲーム

探険隊 第二弾

魔境アマゾンの奥地に黄金伝説を見た。



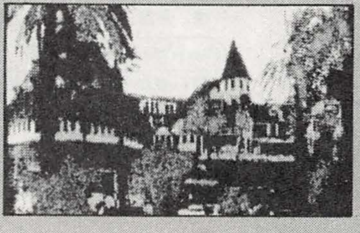
■対応機種:
●PC-98シリーズ(2DD、2HD)●PC-8801/mkII/SR(5″D×2)●FM-7/New7(5″D×2)●FM-77(3.5″D×2)●X-1ターボ(5″D×2)●X-1(T×2)●SMC-777/C(3.5″D×2)
定価:テープ版¥5,800・ディスク版¥7,800

●通信販売のお申し込みは
現金書留でご注文下さい。
送金は当社負担いたします。

多機能・高速グラフィックエディタ
C.P.U. FORMAT

G-EDIT7

●対応機種:FM-7/New7(5″D)
FM-77/AV(3.5″D)
定価:¥8,000



親切・ていねい・スピーディー
通信販売の **全流通**

全国どこへでも無料配送でお届け。

'86全流通 Happy New Year Sale

今、全流通で商品をお買い上げの方に抽選で、任天堂ファミリーコンピューター10台プレゼント致します。

●期間：1月1日～2月末日までに商品お買い上げの方
●お申し込み日：消印有効
●抽選：3月8日
●発表：5月号のI/O・ベーシックマガジン

品揃え2万本、これらはほんの一例です。リスト以外の新作ソフト等のお問い合せもお気軽に!

最新ヒット情報

★印はSR可です。

MSX

日本デクスタ	(ROM)忍者くん	¥5,700
コナミ	(ROM)イーガー皇帝の逆襲	¥4,800
アスキー	(ROM)ブラックオニキス	¥6,800
ハドソン	(BC)スターフォース	¥4,800
コナミ	(ROM)グーニーズ	¥4,800
ウイング	(T)新白と黒の伝説	¥5,000
日本デクスタ	(ROM)伝説の狼男	¥5,700
T&E	(ROM)ハイドライド	¥5,800
ボーステック	(T)レリクス	¥5,800
ボーステック	(ROM)マクロスカウントダウン	¥5,800
日本デクスタ	(ROM)PiPi(MSX1、MX2対応)	¥4,800
東宝	(ROM)ゴジラくん	¥4,800
コナミ	(ROM)サッカー	¥4,800
アスキー	(3.5・2DD)新ベストナインプロ野球	¥7,800
アスキー	(T)オホーツクに消ゆ	¥3,800
ハドソン	(BC)野球狂	¥4,800

ファミコン

ナムコ	(ROM)ドルアーガの塔	¥4,900
	(ROM)バソクランド	¥4,500

FM-7/New7

ナムコ	(T)マッピー	¥3,800
スクウェア	(5D)ブラスティ	¥7,900
東宝	(5D)カリオストロの城	¥7,800
JAST	(5D)天使たちの午後	¥6,800
T&E	(5D)ハイドライド・II	¥8,800
BPS	(T)ファイヤークリスタル	¥5,800
JAST	(5D)エリカ	¥6,800
マイクロネット	(5D)プロレス	¥6,800

FM-77AV

T&E	(3.5D)ハイドライドII	¥6,800
データウエスト	(3.5D)G-EDIT・AV	¥8,000
データウエスト	(3.5D)G-EDIT・AV(マウス付)	¥19,800

PC-6001/mkII

★日本テレネット	(T)アメリカントラック	¥4,500
★ナムコ	(T)グロブダー	¥3,800
★アスキー	(T)ブラックオニキス	¥5,800

PC-6601/SR

★ナムコ	(3.5D)グロブダー	¥6,000

X-1

BPS	(T)ファイヤークリスタル	¥4,800
ハドソン	(5D)デゼニワールド	¥6,800
JAST	(T)天使たちの午後	¥4,800
スクウェア	(5D)ブラスティ	¥7,900
マイクロネット	(T)プロレス	¥4,800
グレイトソフト	(T)フェアリーズ・レジデンス	¥4,500
	(5D)フェアリーズ・レジデンス	¥7,800

PC-8801/mkII

JAST	(5D)(新)天使たちの午後	¥6,800
★ボーステック	(5D)レリクス	¥7,200
★データウエスト	(5D)マーベラス	¥6,800
★ハドソン	(5D)デゼニワールド	¥6,800
★日本ファルコム	(5D)ザナドウ	¥7,800
★JAST	(5D)エリカ	¥6,800
★マジカルズ	(5D)ザ スクリーマー	¥7,500
★スクウェア	(5D)ブラスティ	¥7,900
★T&E	(5D)ハイドライドII	¥6,800
★スタークラフト	(5D)ウルテイマIII	¥12,800
★東宝	(5D)カリオストロの城	¥7,800
★マイクロネット	(5D)プロレス	¥6,800

PC-98F/M

ボーステック	(2HD)レリクス	¥7,200
データウエスト	(2HD)探険隊(II)	¥7,800
アスキー	(2HD)英雄ヤマトタケル	¥6,800

MZ-1500

ナムコ	(QD)ドルアーガの塔	¥4,800
	(QD)デーモンクリスタル	¥4,500

ハード

JAST	ジャストサウンド(音声合成装置)	¥12,800

(※ハードの場合でも送料無料)

■フロッピーディスク

お申し込みは10枚単位から

メディア＼メーカー	マクセル	フジ	3M	ノーブランド
5″2D	520	480	380	270
5″2DD	750	610	500	350
5″2HD	950	760	690	650
3.5″2D	――	830	750	650

各社ワープロ専用機大特価

●キャノン(PW-10J)定価¥79,800……特価¥67,830
キャノン(CM-6)定価¥128,000……特価¥108,800
●シャープ(WD-50)定価¥69,800……特価¥59,330
シャープ(WD-200)定価¥109,000……特価¥92,650
●オアシスライト(K)定価¥79,800……特価¥67,830
オアシスライト(F)定価¥169,000……特価¥143,650

お電話によるお申し込みはTEL.06(761)5271

●お申し込み方法
①現金書留
②郵便為替
③銀行振込み

●銀行振込み口座
三菱銀行(鶴橋支店)
㊢ No.4347305(全流通)

※ご注文は下記の申し込み用紙にご記入の上、全流通宛にお送り下さい。

親切・ていねい・スピーディー
全流通
〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号(大和ビル4F)

キリトリ線

申込用紙(3月号)

フリガナ	
住所	□□□-□□ ☎(　　)　―
フリガナ	
氏名	様
年令	職業	機種

メーカー名	商品名	メディア(5D、3.5D、T)その他	金額
郵送料金			送料無料
	合計金額		

※リストに無いものでもみつけますので、お電話でお問合せ下さい。

いい価格でお手もとに

※広告の商品以外も取り扱っております。

NEC PC-9801 VM2

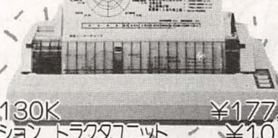
PC-9801VM2	¥415,000
PC-KD851	¥158,000
NM-9900	¥298,000
定価合計	¥871,000

大特価販売中！



EPSON VP-130K

大特価販売中！



VP-130K		¥177,000
オプション	トラクタユニット	¥10,000
	カットシートフィーダ	¥25,000
	第2水準ROM	¥15,000
	PC対応カートリッジII	¥13,000
	FM対応カートリッジ	¥13,000
	X-1対応カートリッジ	¥14,000

SHARP 14型カラーディスプレイ

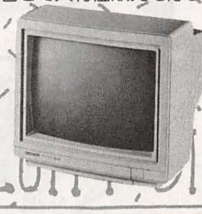
CU-14A2 ¥99,800

■実使用4,050文字表示（ドットピッチ0.39mm）

■アナログ，デジタルRGB

（ケーブル15DS-9DS同梱）

※PC-8801MK IIFR，MR，PC-9801U2，VM2の組み合せで大特価販売も行なっております。



FLOPPY DISK

アマチュア無線国内コンテスト処理プログラム THE CONTESTER

FM-7シリーズ 5インチディスク版 ¥6,900 新発売

★マシン語を使用し，高速処理

★デュープチェック，マルチチェック，JARL提出用ログ打ち出し

SHARP パソコンテレビ X1F

Model 10セット

CZ-811C	¥89,800
CZ-811D	¥89,800
定価合計	¥179,600

Model 20セット

CZ-812C	¥139,800
CZ-811D	¥89,800
定価合計	¥229,600

大特価販売中！

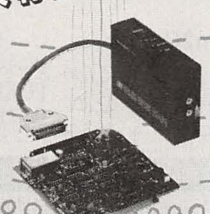


SHARP カラーイメージボード

CZ-8BV1 標準価格 ¥39,800

■テレビ・ビデオ・ビデオディスクの画像が，カラー静止画でX-1，X-1ターボシリーズに取り込めます。プリントアウトも出来ます。（別売カラープリンタが必要です）

大特価販売中！



brother 24ドット漢字プリンター

M-1024 標準価格 ¥128,000

P：PC-88/98シリーズ対応

X：MSX対応

F：FMシリーズ対応

オプション	フォーマットキーボード	¥29,800
	ピンフィードユニット	¥5,000
	JIS第2水準漢字ROM	¥20,000
	オートカットシートフィーダ	¥20,000

大特価販売中！

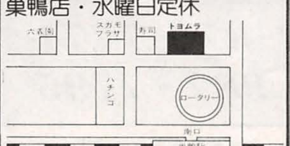


お知らせ ●トヨムラ中央店のマイコン売り場は，新ビル建築の為，秋葉店に移転させて頂きます。今後ともよろしくお願い致します。

東ラジ店・水曜日定休



巣鴨店・水曜日定休



トヨムラ 即決クレジット

最高60回まで出来ます（但し，1回のお支払額は3,000円以上）

印鑑と身分証明書（免許証等）をご持参下さい

その場でお持ち帰り出来ます

各社クレジットカードも取り扱っております

日本信販／JCB／VISA／セントラル／MC／UC／ジャックス／アメックス／ダイナース／DC

トヨムラ

店名	〒	住所	電話
●秋葉店	〒101	東京都千代田区外神田1-8-6（丸和ビル2F）	☎03(251)1477
●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86（ラジオセンター名古屋2F）	☎052(263)1660
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11（東京ラジオデパートB1）	☎03(253)4693
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621

※通信販売をご希望の方は最寄りの各店へどうぞ

ワールドインアオヤマのパソコン

HOTLINE



★欲しくなったらその日に……

御予算に困ってしまったら相談して下さい。10万円のものを５万円には出来ませんがそれなりにおまかせ下さい。お手持ちがなくても安心！ 月々1,000円から、ソフト、本体、ディスプレー、プリンター、何でもまとめてクレジット。その日の受付でその日の持ち帰り。お客様に合わせた支払方法をオーダークレジット。どんなことでもお気軽にご相談下さい。

※クレジットご希望のお客様は身分証明書とご印鑑をお持ち下さい。広告掲載商品に関しましては割引は原則としてしかねます。

★ハード、ソフト共に豊富……

協力会社であるソフトアーデンの力強いバックアップ体制のもと、新作ソフトがズラリ勢揃い。また、PC9801／Vm2を始め、FM77AV、X-1TurboII、PC8801／IIFR、PC8801／IImR、Super MZ、MSX2などの新製品からPC8801／IISR、FMnew7、PC6001／II、X-1といったベストセラー機種まで、ハード面においてもあらゆる本体を取り揃えてあります。

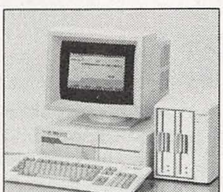
新製品バザール

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ

PC-9801 Vm2

ビジネスパソコンの新機軸

大容量、ハイパフォーマンスの精鋭2機種。高性能16ビットCPU搭載で、余裕のスピードとパワーを実現。



9801Vm2Aセット

PC-9801Vm2……………¥415,000

定価合計￥415,000➡現金特価	
¥9,000×48回	㊍なし㊐なし
¥11,200×36回	㊍なし㊐なし
¥16,200×24回	㊍なし㊐なし

9801Vm2Bセット

PC-9801Vm2……………¥415,000
CU-14H1(シャープ)……¥ 99,800

定価合計￥514,800➡￥390,000	
¥7,500×48回	㊍19000㊐なし
¥9,000×48回	㊍11000㊐なし
¥12,000×36回	㊍10000㊐なし



9801Vm2Cセット

PC-9801Vm2…………… ¥415,000
PC-KD852………………… ¥ 99,800
PC-PR201HC…………… ¥308,000

定価合計￥822,800➡￥653,000	
¥12,000×48回	㊍35000㊐なし
¥22,400×36回	㊍なし ㊐なし
¥32,000×24回	㊍なし ㊐なし

9801Vm2Dセット

PC-9801Vm2…………… ¥415,000
PC-KD852………………… ¥ 99,800
PC-PR406………………… ¥ 99,800
ワープロソフト〔一太郎〕… ¥ 58,000

定価合計￥672,600➡￥538,000	
¥14,600×48回	㊍なし ㊐なし
¥15,800×36回	㊍16000㊐なし
¥26,200×24回	㊍なし ㊐なし

9801Vm2Eセット

PC-9801Vm2…………… ¥415,000
CU-14A2[Sharp]……… ¥ 99,800
PC-9872[マウス]…………¥ 20,000
VP-130K[EPSON]……… ¥190,000
24ドットプリンター・PCロム付
CU－14A2＝4050文字 アナログRGB対応 256色表示可能

定価合計￥724,800➡￥570,000	
¥16,100×36回	㊍20000 ㊐なし
¥24,400×24回	㊍なし ㊐なし
¥32,600×18回	㊍なし ㊐なし

●月々3000円からの低金利クレジット

クレジットでも今すぐ電話で…商品が格安なうえに金利も低金利と合っては今すぐ最新機種を使うしか……
お客様の条件に合わせて金額、支払い回数自由に………フリープラン。

●全国体制の電話受注制度 代金引換えサービス

全国各地をネットした電話受注体制。お客様のお近くのＴＥＬへダイヤルして下さい。全国どこでもワールド イン アオヤマは7771です。
※中古商品在庫に関しましては、東京受注センターにお問い合せ下さい。

24時間電話受付中

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

東京 03-987-7771
長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771
広島 082-261-7771
札幌 011-727-7771
福岡 092-672-7771
仙台 0222-27-7131
問い合せ 03-987-7795

本　社　東京都豊島区要町３－38－１　〒171　サポート　東京都豊島区要町３－38－８　〒171　池袋店　東京都豊島区東池袋１－28－６　〒17

お買い得新製品バザール





新・発・売
天然色パソコン
FM77AV
AUDIO & VISUAL

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。CRTが、色のステージになる。
だから、ここまで精緻な表現力。テレビと見違えるほどのリアルな色が、パソコンの常識を鮮やかにぬり変えた。

テレビやVTRの画像を素材に、自由なヴィジュアル・クリエイティブを楽しみたい人へ………
本格派のオーディオ機能も装備して
FM77AV 富士通から、デビュー。

FM-77AV用ソフトは、「ソフトアーデン」にて多数扱っております。

FM77AVEセット

FM-77AV1……………………¥128,000
FM-TV151……………………¥ 89,800

定価合計¥217,800➡現金特価	
¥ 5,900×36回	ボなし 頭なし
¥ 8,400×24回	ボなし 頭なし
¥15,900×12回	ボなし 頭なし

FM77AVFセット

FM-77AV2……………………¥158,000
FM-TV151……………………¥ 89,800

定価合計¥247,800➡現金特価	
¥ 6,700×36回	ボなし 頭なし
¥ 9,600×24回	ボなし 頭なし
¥18,100×12回	ボなし 頭なし

FM77AVAセット

FM-77AV-1……………¥128,000

定価合計¥128,000➡現金特価	
¥3,500×36回	ボなし 頭なし
¥5,100×24回	ボなし 頭なし
¥9,500×12回	ボなし 頭なし

FM77AVBセット 29%引

FM-77AV-1……………¥128,000
NEC-PCTV151………¥ 94,800
NEC-TV151：2000文字カラーパソコンテレビ

定価合計¥222,800➡¥167,000	
¥5,800×36回	ボなし 頭なし
¥8,300×24回	ボなし 頭なし
¥9,700×20回	ボなし 頭なし

FM77AVCセット

FM-77AV2……………¥158,000

定価合計¥158 000➡現金特価	
¥4,400×36回	ボなし 頭なし
¥6,300×24回	ボなし 頭なし
¥8,100×18回	ボなし 頭なし

FM77AVDセット 29%引

FM-77AV-2……………¥158,000
NEC-PCTV151………¥ 94,800
スーパージョイスティック…¥ 3,500

定価合計¥256,300➡¥189,000	
¥ 6,600×36回	ボなし 頭なし
¥ 9,400×24回	ボなし 頭なし
¥12,100×18回	ボなし 頭なし

パソコンテレビ X1F



大容量122KバイトRAM標準実装
将来の発展に備えて、2つの拡張I/Oポートを内蔵。
8オクターブ3重和音のコンピュータ音楽が楽しめる、サウンドゼネレータ

X-1F10Aセット

CZ811C……………………¥ 89,800
CZ811D……………………¥ 89,800
ザナドゥ……………………¥ 6,800

定価合計¥186,400➡¥130,000	
¥4,400×36回	ボなし 頭なし
¥6,400×24回	ボなし 頭なし
¥8,300×18回	ボなし 頭なし

X-1F10Bセット

CZ-811C……………………¥ 89,800
CZ-801D……………………¥ 89,800

定価合計¥179,600➡¥107,000	
¥ 4,100×36回	ボなし 頭なし
¥ 6,000×24回	ボなし 頭なし
¥11,000×12回	ボなし 頭なし

X-1F20Aセット

CZ812C……………………¥139,800
CZ811D……………………¥ 89,800
ザナドゥ……………………¥ 7,800

定価合計¥237,400➡¥170,000	
¥ 6,000×36回	ボなし 頭なし
¥ 8,500×24回	ボなし 頭なし
¥16,500×12回	ボなし 頭なし

X-1F20Bセット

CZ-812C……………………¥139,800
CZ-801D……………………¥ 89,800
ブランクディスク10枚……¥ 17,000
ジョイスティック…………¥ 3,900

定価合計¥250,500➡¥159,000	
¥ 5,900×36回	ボなし 頭なし
¥ 8,300×24回	ボなし 頭なし
¥15,800×12回	ボなし 頭なし

24時間電話受付中

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

東京 03-987-7771
大阪 06-264-7771
札幌 011-727-7771
仙台 0222-27-7131
長野 0262-84-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771
問い合せ 03-987-7795

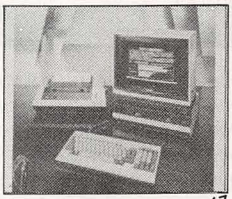
本　社　東京都豊島区要町3-38-1　〒171　サポート　東京都豊島区要町3-38-8　〒171　池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6　〒17

買い替えませんか。

今、お手持ちのパソコンを下取りして、最新機種と買替えませんか！
ワールド イン アオヤマでは最少価格にての買い替えを行っております
是非一度………

2月28日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
6001 II	6001 II SR	26,000	——	——
6001 II	MZ1500	25,000	——	——
6001 II	8801 II FR10	65,000	3,168	——
6001 II	8801 II FR20	105,000	5,118	3,587
6001 II	8801 II MR	179,000	8,726	6,115
6001 II	8801 II TR	214,000	10,432	7,311
6001 II	FM-77AV1	87,000	4,241	——
6001 II	FM-77AV2	110,000	5,362	3,758
6001 II	X-F10	51,000	——	——
6001/II	X-1F20	91,000	4,436	3,109
8001/II	8001 II SR	46,000	——	——
8001/II	8801 II FR10	65,000	3,168	——
8001/II	8801 II FR30	131,000	6,386	4,475
8001/II	X-1F20	92,000	4,485	3,143
8001 II	FM-77AV2	110,000	5,362	3,758
8801 II 10	8801/II FR30	102,000	4,972	3,485
8801/II 10	8801 II MR	152,000	7,410	5,193
8801/II 10	FM-77AV2	83,000	4,046	——
8801/II 10	X-1F20	64,000	3,120	——
8801/II 30	8801/II FR30	68,000	3,315	——
8801/II 30	8801 II MR	120,000	5,850	4,100
8801/II 30	FM-77AV2	52,000	——	——
8801/II 30	X-1ターボII(CZ856)	62,000	3,022	——
8801/II SR10	8801 II MR	147,000	7,166	5,022
8801/II SR10	8801/II FR30	99,000	4,826	3,382
8801/II SR10	FM-77AV2	83,000	4,046	——
8801/II SR30	8801 II MR	90,000	4,387	3,075
8801/II SR30	9801VF2	178,000	8,677	6,081
8801/II SR30	9801Vm2	232,000	11,310	7,926
8801/II SR30	mZ2500/30	49,000	——	——
9801F2	9801VF2	123,000	5,996	4,202
9801F2	9801Vm2	173,000	8,433	5,910
9801m2	9801Vm2	162,000	7,897	5,535
9801U2	9801Vm2	202,000	9,847	6,901
FM-7	FM-77AV1	82,000	3,997	
FM-7	FM-77AV2	106,000	5,167	3,621
FM-n7	FM-77AV2	105,000	5,118	3,587
FM-7	X-1F10	47,000	——	——
FM-7	X-1F20	87,000	4,241	——
FM-7	8801 II FR10	61,000	——	——
FM-7	8801 II FR30	123,000	5,996	4,202
FM-n7	mZ2500/20	111,000	5,411	3,792
FM-7	mZ2500/30	130,000	6,337	4,441
FM-7	X-1ターボII(CZ856)	118,000	5,752	4,031
MZ1500	X-1F10	49,000	——	——
MZ1500	X-1F20	89,000	4,338	3,040
MZ1500	MZ2500/30	132,000	6,435	4,510
MZ1500	FM-77AV2	108,000	5,265	3,690
MZ1500	8801 II FR30	127,000	6,191	4,339
X-1セット	X-1ターボIIセット	182,000	8,872	6,218
X-1Csセット	X-1F20セット	124,000	6,045	4,236
CZ800C+Gラム	CZ812(X-1F20)	87,000	4,241	——
CZ852C	CZ856C	70,000	3,412	——
X-1ターボ/30	X-1ターボIIセット	132,000	6,435	4,510
FM-77D2	FM-77AV2	74,000	3,607	——
FM-77L2	FM-77AV2	72,000	3,510	——
FM-77L2	CZ856C	88,000	4,290	3,006
MB27343	NEC-TV151	60,000	——	——
KD-551	TV-451	104,000	5,070	3,553
KD-551	N5913	102,000	4,972	3,485
14M131C	NEC-TV151	59,000	——	——
14M141C	KD-852	63,000	3,071	——
PC8822	PR101L	115,000	5,606	3,929
UP-130K(PC)	PR201HC	166,000	8,092	5,671
MZ2000①②③	MZ2500/20	166,000	8,092	5,671
MZ2000①②③	MZ2500/30	166,000	8,092	5,671
MZ80B①	MZ2500/20	166,000	8,092	5,671
MZ80B①	MZ2500/30	166,000	8,092	5,671



限定10本

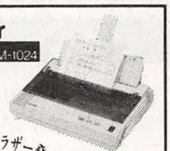
45%プライス

X1 turbo Model 30

パーソナルコンピュータ CZ-852C ¥278,000
15型カラーディスプレイテレビ CZ-850D ¥129,800

定価合計 ¥407,800 ➡ ¥226,000	
¥ 7,700×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥11,000×24回	(ボ)なし (頭)なし

brother
割付名人 M-1024



世界初！ブラザー発！

インテリジェント漢字プリンター

ソフト(駿漢、新漢客…)など、あらゆる市販ソフトが使えます。
24ドットインパクト漢字プリンター、漢字は2424×24ドット
PC-88、98対応・X1・turbo対応

M-1024P………………………… ¥128,000
プリンターケーブル……………… ¥ 7,500

定価合計 ¥135,500 ➡ 現金特価	
¥5,100×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥9,500×12回	(ボ)なし (頭)なし

新品



CU-14F1
(14インチ、2000字カラー)
¥64,800➡ ¥29,800



限定40本

パソコンテレビ X1 D

パソコン+キーボード CZ-802C ¥198,000
パソコンテレビ CZ-801D ¥ 99,800
データレコーダ CZ-8RL1 ¥ 24,800

定価合計 ¥322,600 ➡ 142,000	
¥4,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥7,000×24回	(ボ)なし (頭)なし

X1 マニアタイプ



パーソナルコンピュータに新領域を拓いた ベストセラー機！ バランスのとれたシステム発展性。
高速カセット内蔵 サブCPU搭載独立キーボードでスピーディな処理能力。 ファインピッチブラウン管(0.5mmピッチ)採用の14型カラーディスプレイテレビ。

パソコン+キーボード CZ800C
グラフィックラム CZ8GR
パソコンテレビ CZ800D

定価合計 ¥300,000 ➡ 130,000	
¥4,500×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥6,300×24回	(ボ)なし (頭)なし

新品



CU-14A2
(14インチ、4050文字カラー)
¥99,800➡ ¥69,800

新品



MZ-1500
(クイックディスク内蔵 本体)

¥89,800➡ ¥38,000



NEC
PC-PR406
24ドット熱転写プリンター
8色のカラーコピー可能

PC-PR406………………………… ¥ 99,800

定価合計 ¥99,800 ➡ 80,000	
¥3,900×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥7,400×12回	(ボ)なし (頭)なし

新品



CU-14H2
(14インチ、4050字カラー)
¥99,800➡ ¥59,800

現金購入のお客様

私共では、総額¥300,000円以上の御購入のお客様には、大変お手数では御さいますが、お振込みをお願いいたしております。
なお、¥300,000円以下のお客様には通常通り代金引換になります。
¥300,000円以上でも代金引換御希望のお客様は代金引換も行っております。
※お振込みいただいたお客様にはブランクディスク10枚をサービスさせていただきます。

●三井銀行要町支店 普5052013 ㈱ワールド イン アオヤマ

株式会社 ワールド イン アオヤマ
A WORLD IN OYAMA

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ



中古パソコンバザール

特選中古パソコン

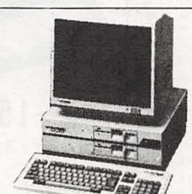
代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。銀行振込みは不用です。

NEC

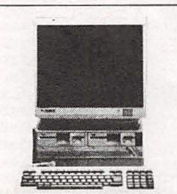
品名	定価	特価
PC-6001	¥ 89,800→	¥ 15,000
PC-6001/II	¥ 84,800→	¥ 25,000
PC-6601	¥143,000→	¥ 50,000
PC-6001/II SR	¥ 89,800→	¥ 32,000
PC-6001/II SR〔新品〕	¥ 89,800→	¥ 39,000
PC-6044…〔新品〕	¥ 7,000→	¥ 5,800
PC-6001 II SR、PC-6601SRを家庭用テレビに接続する時に必要になります。		
PC-6601/SR	¥155,000→	¥ 59,000
PC-6601/SR〔新品〕	¥155,000→	¥ 84,000
PCDR311(データレコーダー)	¥ 13,800→	¥ 7,000
PC-DR312〔新品〕	¥ 13,800→	¥ 10,500
PHC-DR II〔新品〕	¥ 12,800→	¥ 9,800
PC-60M43…〔15色ディスプレー〕	¥ 65,800→	¥ 28,000
PC-KD-252…〔15色ディスプレー〕	¥ 64,800→	¥ 32,000
PC-6031…〔フロッピーディスク〕	¥ 89,800→	¥ 35,000
PC-PR401…〔10サーマルプリンター〕	¥ 39,800→	¥ 18,000
PC-PR401…〔新品〕ケーブルサービス品	¥ 47,300→	¥ 29,800
PC-6021…〔プリンター〕	¥ 49,800→	¥ 18,000
PC-6001/II…〔本体〕〔新品〕	¥ 84,800→	¥ 39,000
PC-6042	¥ 56,000→	¥ 27,000
PC-8801/II FR10…〔新品〕	¥ 99,800→	¥ ~~81,000~~
PC-8801/II FR20…〔新品〕	¥148,000→	¥~~122,000~~
PC-8801/II FR30…〔新品〕	¥178,000→	¥147,000
PC-8801/II MR…〔新品〕	¥238,000→	¥~~195,000~~
PC-TV151…〔2000文字パソコンテレビ〕	¥ 94,800→	¥ 58,000
PC-TV351…〔4050文字パソコンテレビ〕	¥129,800→	¥ 88,000
PC-TV451…〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品〕	¥168,000→	¥132,000
PC-8001	¥168,000→	¥ 20,000
PC-8001/II	¥123,000→	¥ 20,000
PC-8001/II SR	¥108,000→	¥ 50,000
PC-8001/II SR…〔新品〕	¥108,000→	¥ 62,000
PC-8801	¥228,000→	¥ 46,000
PC-8801＋漢ロム	¥266,000→	¥ 56,000
PC-8801/II 10	¥168,000→	¥ 66,000
PC-8801/II 30	¥275,000→	¥108,000
PC-8801/II SR20	¥213,000→	¥113,000
PC-8801/II SR30	¥258,000→	¥134,000
PC-8801/II SR30…〔新品同様〕	¥258,000→	¥178,000
PC-8801/II TR…〔新品同様〕	¥288,000→	¥220,000
PC-KD551…〔4050ディスプレー〕	¥118,000→	¥ 58,000
PC-KD551K…〔4050ディスプレー〕	¥ 99,800→	¥ 60,000
PC-KD551K〔新品同様〕	¥ 99,800→	¥ 68,000
PC-KD852〔4050ディスプレー〕	¥ 99,800→	¥ 68,000
PC-KD852〔新品同様〕	¥ 99,800→	¥ 76,000
PC-80S31〔フロッピーディスク〕	¥168,000→	¥ 65,000

品名	定価	特価	
PC-80S31K〔新品同様〕	¥120,000→	¥ 89,800	
システム・ケーブル・サービス			
PC-8881K〔8フロッピー〕	¥320,000→	¥189,000	
ティアックFD55B〔88/IIフロッピー〕	¥ 80,000→	¥ 35,000	(新品
PC8801/II用です。SRには使えません。			
PC-8201〔ハンドヘルド〕	¥138,000→	¥ 58,000	
PC-8201〔新品〕	¥138,000→	¥ 80,000	
256K増設ラムボード…〔新品〕	¥ 39,800→	¥ 25,000	
512K増設ラムボード…〔新品〕	¥ 69,800→	¥ 39,800	
PC-9801	¥298,000→	¥ 95,000	
PC-9801E	¥215,000→	¥128,000	
PC-9801F1	¥318,000→	¥169,000	
PC-9801F2	¥398,000→	¥208,000	
PC-9801m2	¥415,000→	¥220,000	
PC-9801VF2	¥348,000→	¥258,000	
PC-PR401	¥ 39,800→	¥ 18,000	
PC-PR401…〔新品：ケーブル付〕	¥ 47,300→	¥ 29,800	
PC-8822…〔16′漢字プリンター〕	¥234,000→	¥ 52,000	
PC-8825…〔24′漢字プリンター〕	¥203,000→	¥ 40,000	
PC-PR405…〔24′漢字プリンター〕	¥ 77,300→	¥ 55,400	(新品
PC-PR201…〔24′漢字プリンター〕	¥298,000→	¥172,000	
NM-9300S…〔24′漢字プリンター新品〕	¥253,000→	¥158,000	
NM-9400S…〔24′漢字プリンター新品〕	¥310,000→	¥186,000	
PC-PR201…〔24′漢字プリンター新品〕	¥298,000→	¥220,000	
PC-PR104	¥148,000→	¥103,000	
CU-14H2…〔4050文字カラーディスプレー〕〔新品〕	¥ 99,800→	¥ 59,800	
PC8801/II：PC9801F2用ディスプレー			
CU-14A2…〔4050文字アナログディスプレー〕〔新品〕	¥ 99,800→	¥ ~~69,800~~	
PC8801/II SR及びFR用ディスプレー			
CZ-801D…〔2000文字カラーテレビ〕〔新品〕	¥ 99,800→	¥ 48,000	
NECの全ての本体に接続可能ディスプレー			

現金払い及び頭金については商品到着時にお支払下さい。
上記商品は限定品ですので売り切れ次第締切らせていただきます。
万一到着商品が不良の場合は、サポート事業部にて修理・交換させていただきます。



PC-9801F2(本体)
¥398,000➡¥208,000



PC-8801MKIIモデル30(本体)
¥275,000➡¥110,000

当社はパソコンの専門会社としてアスキーネット、データベースを行っております。パソコンには初心者である方も是非お問い合せ下さい。

24時間電話受付中 ☎03-987-7771

- 中古商品に関してのお問い合せや注文に関しましては、東京受注センターのみとなります。
- 元日も受注センターは営業いたしております。
- 当社ではファミリーコンピューターの扱いはいたしておりません。

中古商品在庫問い合せセンター
03-986-6104
24時間いつでもその日の在庫のリストが全てわかります。

本　社　東京都豊島区要町３－38－１　〒171　サポート　東京都豊島区要町３－38－８　〒171　池袋店　東京都豊島区東池袋１－28－６　〒170

日経新聞、日経産業新聞で紹介された24時間サポート体制

全商品一年間の保険付

マイコンクラブへの無料入会

商品購入のお客様全員にアオヤマ マイコン クラブ会員証を無料にてお送りいたしております。専門のスタッフが全てのサポートに応じる他、買換え、新期購入時に会員特別価格にて販売を行っております。
※以前に購入いただいたお客様にも今後お送りさせていただきます。

あなたのパソコン高く買います。

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。

電話/03-987-7771　24時間受付中

近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

FUJITSU

品名	定価	販売価格
FM-7〔本体〕	¥126,000→	¥36,000
FM-NEW7〔本体〕	¥99,800→	¥39,000
FM-8〔本体〕〔漢・非漢付〕	¥253,000→	¥34,000
FM-77L2〔本体〕	¥193,000→	¥82,000
FM-77L4〔本体〕	¥238,000→	¥128,000
FM-77D2〔本体〕	¥228,000→	¥78,000
FM-77L2〔本体〕〔新品同様〕	¥193,000→	¥98,000
MB-27405〔プリンター〕	¥89,000→	¥34,000
MB-27406〔プリンター〕	¥89,000→	¥48,000
MB-27407〔熱転写プリンター〕	¥79,800→	¥48,000
MB-27411〔プリンター〕	¥170,000→	¥118,000
MB-27611〔フロッピーディスク〕	¥128,000→	¥68,000
MB-27611〔システム、ケーブル、1F付〕新品	¥142,800→	¥98,000
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥67,800→	¥32,000
FM-11BS〔本体〕	¥398,000→	¥160,000
CU-14F1〔2000文字ディスプレー〕新品	¥64,800→	¥30,000

SHARP

品名	定価	販売価格
MZ-721〔本体〕	¥89,800→	¥18,000
MZ-731〔本体〕	¥128,000→	¥28,000
MZ-1500〔本体〕	¥89,800→	¥28,000
MZ-2000＋Gラム①②③	¥257,000→	¥38,000
MZ-2200＋DR	¥147,800→	¥27,000
MZ-2500/30	¥198,000→	¥139,000
MZ-1500〔本体〕〔新品同様〕	¥89,800→	¥38,000
X1シリーズ		
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥300,000→	¥98,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥219,600→	¥98,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥326,000→	¥100,000
X-1Turbo/20〔本体・ディスプレー〕	¥377,800→	¥174,000
X-1Turbo/30〔本体・ディスプレー〕	¥407,800→	¥198,000
X-1F/10〔CZ811本体〕	¥89,800→	¥58,000
X-1F/20〔CZ812本体〕	¥139,800→	¥90,000
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム新品〕	¥300,000→	¥130,000
X-1CS〔ディスプレーのみ〕〔新品〕	¥99,800→	¥48,000
CZ8KR〔漢字ロム新品〕	¥38,000→	¥17,000
CZ850D〔X-1ターボディスプレー新品〕	¥129,800→	¥80,000
PC-1247〔ポケコン新品〕	¥17,800→	¥9,800
PC-1350〔ポケコン新品〕	¥36,000→	¥27,000
PC-1500〔ポケコン〕	¥59,800→	¥20,000
CU-14F1〔2000文字ディスプレー新品〕	¥64,800→	¥30,000
CU-14H2〔4050文字ディスプレー新品〕	¥99,800→	¥59,800
CU-14F1〔2000文字ディスプレー〕	¥64,800→	¥26,800
CU-14A2…〔4050文字アナログRGB〕	¥99,800→	¥69,800（新品）

CU-14シリーズは、NEC、富士通の本体に接続できます。

今月のお買得品〔新品〕

品名	定価	数量	販売価格
Sharp CU-14H2 〈新製品〉〔4050文字カラーディスプレー〕	定価 ¥99,800	限定20本	¥59,800
Sharp CU-14A2 〈新製品〉〔4050文字カラーディスプレー〕〔NEC PCKD852同様品〕	定価 ¥99,800	限定50本	¥69,800
32K ビクターMSX HC-30	定価 ¥36,800	限定品	¥29,800
NEC PC-6001/II SR	定価 ¥89,800	限定20本	¥39,000

EPSON・日立・SONY

品名	定価	販売価格
レベルIIIマーク5〔本体〕	¥118,000→	¥20,000
パソピア7〔本体〕	¥119,800→	¥20,000
SC-3000〔本体〕	¥29,800→	¥13,000
SC-3000H〔本体〕	¥32,800→	¥16,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,000→	¥54,000
FP-80〔プリンター〕	¥89,000→	¥28,000
UP-130K〔24'漢字プリンター〕	¥298,000→	¥148,000
GP550M〔16'漢字プリンター〕	¥89,800→	¥48,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥140,000→	¥65,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥140,000→	¥60,000
SMC-777〔本体〕	¥168,000→	¥48,000

MSX

品名	定価	販売価格
CF1200〔RF、16K〕ナショナル	¥58,800→	¥24,000
CF2000〔RF、16K〕ナショナル	¥64,800→	¥24,000
CF2700〔RF、32K〕ナショナル	¥69,800→	¥31,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター	¥64,800→	¥24,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター〔新品〕	¥64,800→	¥29,800
HC-60新品にはソフト付		
HC-7〔RF、64K〕ビクター	¥84,800→	¥38,000
HC-7〔RF、64K〕ビクター〔新品〕	¥84,800→	¥48,000
HC-80〔MSX2〕ビクター〔新品〕	¥84,800→	¥59,800
HC-30〔RF、32K〕ビクター〔新製品〕	¥36,800→	¥29,800
HB-55〔RF、16K〕SONY	¥59,800→	¥24,000
HB-75〔RF、64K〕SONY	¥79,800→	¥34,000
HB-101〔RF、16K〕SONY	¥46,800→	¥26,000
HB-201〔RF、16K〕SONY	¥79,800→	¥35,000
PHC-30〔RF・DR・16K〕サンヨー	¥64,800→	¥32,000
FM-X〔RF、16K〕	¥49,800→	¥22,000
PX-10〔RF、16K〕カシオ〔新品〕	¥19,800→	¥15,000
★MSX16K拡張カートリッジ	¥8,000→	¥6,200

★16K拡張は、お電話では、申し込みを受付ておりません。ソフト販売：ソフトアーデンにてお申し込みをお願いいたします。

初の一年間保険付（海上火災との完全提携）です。

24時間サポート体制 いつでもどこでも24時間受付中！

土、日曜配達OK 都合のよい日に確実にお手元へ、不在がちの方にも便利

高額下取制度 買替は絶対にお得！下取は今すぐここで、

低金利クレジット 月々3,000円からの低金利クレジット

支払はゆっくり後払い 商品致着翌月からのお支払

全商品完全保険付 製品にはすべて一年間の保障が付いています

ヤングクレジット 18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい

キャンパスクレジット 18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません

株式会社 ワールド イン アオヤマ

AOYAMA WORLD IN

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

SOFT ARDEN



S可は、SR可能　：S専は、SR専用です。

PC-6000/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
グロプダー	T/B	3.800	3,500 S可
ウイングマン	T/B	4.800	4,420 S可
ドアドアmK II	T/B	3.800	3,500
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.600	3,320
パックマン	T/B	3.000	2,760
ギャラクシアン	T/B	3.000	2,760
ディグダグ	T/B	3.500	3,220 S可
AX-10アウトロー	T/B	3.800	3,500
オホーツクに消ゆ	T/B	3.800	3,500 S可
慶子ちゃんの秘密	T/B	3.800	3,500
トリトーン	T/B	4.800	4,420
ハイドライド	T/B	4.800	4,420
ブラックオニキス	T/B	5.800	5,340
パックマン	T/B	3.000	2,760
ディクダグSR	T/B	3.500	3,220
グロブダー	T/B	3.800	3,500
タイニーゼビウスマークII	T/B	3.500	3,220
ちまちまSR	T/B	4.800	4,420
は〜りぃふぉっくすSR	T/B	4.200	3,870
ちゃくんぽっぷ	T/B	3.800	3,500
フロントライン	T/B	3.800	3,500
ウイングマン	T/B	4.800	4,420
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.600	3,320

PC-8801/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
フロントライン	5'2D	7.500	6,900
ハイドライド-2	5'2D	6.800	6,260
チャンピオンプロレスX-1可	5'2D	6.800	6,260
THE SCREAMER2ドライブ	5'2D	7.200	6,630
ウィザードリー	5'2D	9.200	8,460
三国志	5'2D	14.800	13,620
ファイナルロリータ	5'2D	6.800	6,260
RIGLS	5'2D	6.800	6,260
トリトーン	5'2D	6.800	6,260
Z-ガンダム	5'2D	6.800	6,260
キャッスル・エクセレント	5'2D	6.800	6,260
青き狼と白き牝鹿	5'2D	7.800	7,180
道化師殺人事件	5'2D	7.800	7,180
棋太平	5'2D	6.500	5,980
夢幻の心臓-2	5'2D	7.800	7,180
ウィル	5'2D	5.800	5,510
始皇帝	5'2D	6.800	6,260
デゼニワールド	5'2D	6.800	6,260
㊀プラスティ	5'2D	7.900	
マカダム	5'2D	6.800	6,260
信長の野望	5'2D	6.800	6,260
ABYSS-2帝王の涙	5'2D	6.800	6,260
ザナドゥ	5'2D	7.800	7,180
ザナドゥSR	5'2D	7.800	7,180
メルヘンベールSR	5'2D	7.900	7,270
マクロスカウントダウン	5'2D	6.500	5,980
デゼニワールド	5'2D	6.800	6,260
プラスティSR	5'2D	7.900	7,270
パックマンSR	5'2D	5.800	5,340
ディグダグ	5'2D	5.800	5,340
ディグダグSR	5'2D	6.000	5,520
パラディン	5'2D	4.800	4,420
ホットドッグ	5'2D	6.800	6,260
忍者くん(SR可)	T/B	4.500	4,140
忍者くん(SR可)	5'2D	6.800	6,260
リグラス(SR可)	5'2D	6.800	6,260
ゼヒウス	5'2D	6.800	6,260
ライザー	5'2D	6.400	5,890
バックランドSR	5'2D	6.800	6,260
エルドラド伝奇(SR可)	5'2D	7.800	7,180
ナンパストリート(SR可)	5'2D	6.400	5,890
軽井沢誘拐案内	5'2D	5.800	5,510
ワールドゴルフ	5'2D	5.800	5,510
ウイングマン	5'2D	5.800	5,510
ザース	5'2D	5.800	5,510
ドアドアmk II	5'2D	5.800	5,510
ピーピングスキャンダル	5'2D	6.800	6,260
任天堂のテニス	5'2D	6.800	6,260
ボコスカウォーズ	5'2D	5.800	5,340
任天堂のテニス	5'2D	6.800	6,250
トリトーン	5'2D	6.800	6,260
信長の野望	5'2D	6.800	6,260
ファンタジアン	5'2D	6.800	6,260
ホールインワン	5'2D	5.800	5,310
ロードランナー	5'2D	6.800	6,260
アステカ	5'2D	7.200	6,630
オホーツクに消ゆ	5'2D	6.800	6,260
THE BLACK ONYX	5'2D	7.800	7,180
ファイヤークリスタル	5'2D	7.800	7,180
キングフラッピー	5'2D	6.800	6,260
野球狂	5'2D	6.800	6,260
ベストナインプロ野球	5'2D	5.800	5,310
サラダの国のトマト姫	5'2D	6.800	6,260
ドラゴンスレイヤー	5'2D	7.200	6,630
デゼニランド	5'2D	6.800	6,260
大脱走	5'2D	6.400	5,890

PC-8801/II SR専用

SR専用はFR、MRでもOK

商品名	メディア	価格	割引価格
テクザー	5'2D	6.800	6,260
ボンジャック	5'2D	5.800	5,310
アメリカントラック	5'2D	6.800	6,260
THE BLACK ONYX	5'2D	7.800	7,180
サンダーフォースコンストラクション	5'2D	6.900	6,350
キュービーパニック	5'2D	6.800	6,260
3Dゴルフシュミレーション	5'2D	6.900	6,350
プラズマライン	5'2D	6.800	6,260
ホールインワン	5'2D	5.800	5,310
ゼビウス	5'2D	6.800	6,260
F2グランプリー	5'2D	5.800	5,310
ビクトリアスナイン	5'2D	7.500	6,900
ザ・コックピット	5'2D	5.800	5,310
走れスカイライン	5'2D	5.800	5,310
オービットIII	5'2D	6.900	6,350
シルクロード横断ゲーム	5'2D	9.000	8,280
パックマン	5'2D	5.800	5,310
ゼノン	5'2D	5.800	5,310
ディグダグ	5'2D	6.000	5,520

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックンマン	3'5D	5.800	5,340
ディクダク	3'5D	5.800	5,340
ギャラガ	T/B	3.800	3,500
ギャラガ	3'5D	6.000	5,520
ラリー	T/B	3.500	3,220
ラリー	3'5D	5.800	5,340
ゼビウス	3'5D	9.300	8,560
忍者くん	5'2D	6.800	6,260
忍者くん	3'5D	6.800	6,260
リザード	T/B	4.800	4,220
フロントライン	T/B	4.500	4,140
ライザー	3'5D	6.400	5,890
ライザー	T/B	4.800	4,420
ワールドゴルフ	T/B	4.800	4,420
ワールドゴルフ	3'5D	5.800	5,340
軽井沢誘拐案内	5'2D	5.800	5,340
軽井沢誘拐案内	T/B	4.800	4,420
ナンパストリート	T/B	4.800	4,420
ナンパストリート	5'2D	6.400	5,890
エルドラド伝奇	5'2D	7.800	7,180
エルドラド伝奇	T/B	4.800	4,420
ウイングマン	5'2D	5.800	5,340
ザース	5'2D	5.800	5,340
ドアドアmk II	3'5D	5.800	5,340
ドアドアmk II	T/B	4.800	4,420
ドラゴンスレイヤー	T/B	4.800	4,420
ちまちま	T/B	4.800	4,420
大脱走	T/B	4.200	3,870
コリドール	T/B	4.500	4,140
デゼニランド	T/B	4.800	4,420
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.600	3,320
暗黒城	T/B	3.800	3,500
ザース	T/B	3.800	3,500
エルドラド伝奇	T/B	4.800	4,420
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,420
ウィングマン	T/B	4.800	4,420
軽井沢誘拐案内	T/B	4.800	4,420
スーパー・プリンター	T/B	5.800	5,310
モール・モール	T/B	3.800	3,500
ザイオン	T/B	5.800	5,310

PC-8001/IIシリーズ

商品名	メディア	定価	価格
チャンピオンプロレス	T/B	4.800	4,420
マリオブラザーズSPECIAL	T/B	3.600	3,320
野球狂	T/B	4.000	3,680
ロードランナー	T/B	4.800	4,420
サラダの国のトマト姫	T/B	4.800	4,420
任天堂のテニス	T/B	4.000	3,680
テグザーSR	5'2D	6.800	6,260
ファンタジアンSR	T/B	5.800	5,340
ドラゴンスレイヤーSR	T/B	4.800	4,420
ドラゴンスレイヤーSR	5'2D	7.200	6,630
ザナドゥ2枚組SR	5'2D	7.800	7,180

X-1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックンマン	T/B	3.500	3,220
パックンマン T可	5'2D	5.800	5,340
ディクダグ	T/B	3.500	3,220
ディクダク	5'2D	5.800	5,340
マッピー T可	5'2D	5.800	5,340
ギャラガ	T/B	3.800	3,500
ギャラガ T可	5'2D	6.000	5,520
ラリーX	T/B	3.800	3,500
ラリーX T可	5'2D	6.000	5,520
ゼビウス+ジョイスティク	T/B	5.900	5,430
ゼビウス+ジョイスティク	3'5D	7.500	5,900
ゼビウス+ジョイスティク	5'2D	7.500	5,900
ザナドゥ	T/B	6.800	6,260
ザナドゥ	5'2D	7.800	7,180
一発野郎	5'2D	6.200	5,710
ホットドッグ	5'2D	6.800	6,260
マクロス	5'2D	6.500	6,980
忍者くん	T/B	4.500	4,140
忍者くん T可	5'2D	6.800	6,260
リグラス T可	5'2D	6.800	6,260
フロントライン	T/B	4.500	4,140
ブレインブレイカー	T/B	3.800	3,500
軽井沢誘拐案内 T可	5'2D	5.800	5,340
軽井沢誘拐案内	T/B	4.800	4,420
ナンパストリート	5'2D	6.400	5,890
ナンパストリート	T/B	4.800	4,420
マクロスカウントダウン	T/B	4.500	4,140
舞朧魔	T/B	4.200	3,870
バルーンファイト	T/B	4.000	3,680
アズテックX	T/B	4.800	4,420
オービットIII	T/B	4.800	4,420
テクザー	5'2D	6.800	6,260
棋太平	T/B	4.500	4,140
エキサイトバイク	T/B	4.000	3,680
ハイドライド	T/B	4.800	4,420
ファンタジアン	T/B	5.800	5,310
マカダム	T/B	4.800	4,420
棋太平	5'2D	6.500	5,980
暗黒城	T/B	3.800	3,500
ウイングマン	T/B	4.800	4,420
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,420
TOKYOナンパストリート	5'2D	6.400	5,890
軽井沢誘拐案内	T/B	4.800	4,420
軽井沢誘拐案内	5'2D	5.800	5,310
ロードランナー	T/B	4.800	4,420
ロードランナー	5'2D	5.800	5,310
チョップリフター	T/B	4.800	4,420
チョップリフター	5'2D	5.800	5,310
新竹取物語	5'2D	9.800	9,020 F可
モール・モール	5'2D	5.800	5,310 F可
モール・モール	T/B	3.800	3,500
ウィル	5'2D	5.800	5,310 F不
ブウマ	T/B	4.200	3,870
信長の野望	T/B	4.500	4,140
ホールインワン	T/B	5.800	5,340
ザ・ブラックオニキス	T/B	5.800	5,310
サラダの国のトマト姫	T/B	4.800	4,420
ヴォルガード	T/B	4.500	4,140
野球狂	T/B	4.000	3,680

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	ROM	4.500	4,140
マッピー	ROM	4.500	4,140
ギャラクシアン	ROM	4.500	4,140
ワープ&ワープ	ROM	4.500	4,140
キング&バルーン	ROM	4.500	4,140
タンクバタリアン	ROM	4.500	4,140
ラリーX	ROM	4.500	4,140
ギャラガ	ROM	4.500	4,140
ディクダグ	ROM	4.500	4,140
ボスコニアン	ROM	4.500	4,140
MINI GOLF	ROM	4.500	4,140
エクセリオン	ROM	4.500	4,140
コナミのサッカー	ROM	4.800	4,420
イーガ皇帝の逆襲	ROM	4.800	4,420
グーニーズ	ROM	4.800	4,420
ゲームを10倍たのしむカートリッジ	ROM	4.800	4,420
MSXワープロコナミEC700	ROM	34.800	
ちまちま	ROM	5.600	5,160
マクロス	ROM	5.800	5,340
忍者くん	ROM	5.700	5,250
オウムのビビの大冒険	ROM	4.800	4,420
ナイト・アロー	ROM	5.700	5,250
リザード	ROM	4.800	4,420
は〜りぃふぉっくす	ROM	4.200	3,870
ウォーリィ	ROM	3.800	3,500
ザース	ROM	4.800	4,420
ウイングマン	ROM	4.800	4,420
ドアドアmk II	ROM	4.800	4,420
ファランクス	ROM	3.800	3,500
ポリス・ストーリー	ROM	4.900	4,510
プロテクター	ROM	4.800	4,420
アルカザール	ROM	4.800	4,420
クルセーダー	ROM	4.900	4,510
イーアールカンフー	ROM	4.800	4,420
ハイドライド	T/B	4.800	4,420
F-16ファイティングファルコン	ROM	5.800	5,310
青い宇宙の冒険	T/B	5.200	4,790
ゼクサスLIMITED	ROM	5.800	5,310
ブルースリー	ROM	5.900	5,430
カレイジアスペルセウス	T/B	4.800	4,420
惑星メフィウス	T/B	4.800	4,420
王家の谷	ROM	4.800	4,420
プロフェッショナル麻雀	ROM	6.800	6,260
フラッピーLIMITED	ROM	5.800	5,310
ヴォルガード	ROM	5.800	5,310
信長の野望	T/B	4.800	4,420
ホールインワン	ROM	4.800	4,420
ハイパーオリンピック2	ROM	4.800	4,420
団地妻の誘惑	T/B	4.800	4,420
コナミのテニス	ROM	4.800	4,420
コナミのピンポン	ROM	4.800	4,420
ドア・ドアmK II	ROM	4.800	4,420
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.800	3,500
ファランクス	T/B	3.800	3,500
ザース	T/B	4.800	4,420
ウィングマン	T/B	4.800	4,420
PIPPOLS	ROM	4.800	4,420
ボスコニアン	ROM	4.500	4,140
ラリーX	ROM	4.500	4,140
マッピー	ROM	4.500	4,140
アウトロイド	ROM	4.800	4,420
マイクロキャビン将棋	ROM	5.000	4,600
スカイジャガー	ROM	4.800	4,420

MZ1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
3Dゴルフシュミレーション	QD	4.000	3,680
信長の野望	QD	5.800	5,340
ロードランナー	QD	5.200	4,790
JOY JOY PACK SPECIAL	QD	9.800	9,010
エキサイト4人マージャン	QD	4.800	4,420
パックマン	QD	4.300	3,960
マッピー	QD	4.300	3,960
ギャラガ	QD	4.500	4,140
ラリー	QD	4.300	3,960
ドルアーガの塔	QD	4.800	4,420
ミステリーハウス/ウォーリー	QD	4.800	4,420
惑星メフィウス	QD	4.800	4,420
3Dゴルフシミュレーション	QD	4.000	3,680
信長の野望	QD	5.800	5,310
ヴォルガード	QD	4.800	4,420
サンダーフォース	QD	4.800	4,420
デゼニランド	QD	5.000	4,600
野球狂	QD	5.800	5,310
MILKY WAY	QD	4.800	4,420
任天堂のテニス	QD	5.800	5,310
ポイポス	QD	4.600	4,210
サラダの国のトマト姫	QD	5.800	5,310
フラッピー	QD	4.800	4,420
ロードランナー	QD	5.200	4,790
ジャン狂	QD	4.800	4,420
マリオブラザーズSPECIAL	QD	5.200	4,790
パックマン	QD	4.300	3,960
ディグダグ	QD	4.300	3,960
ラリーX	QD	4.300	3,960
内藤国男の詰将棋	QD	4.800	4,420

MZ2000/2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハイドライド	T/B	4.800	4,420
棋太平	T/B	4.500	4,140
チャンピオンプロレス2500専	T/B	4.800	4,420
フリッキー2500専	T/B	4.800	4,420
ハーリィフォックス2500専	3'52DD	7.800	7,180
英雄伝説サーガ2500専	3'52DD	9.800	9,020
マカダム2500専	3'52DD	6.800	6,260

2500専＝MZ2500専用になります。

MSXの必需品	価格	割引価格
16K拡張カートリッヂ(新品) (16Kパソコンを32Kにします)	7.800	6,200
サンヨーデータレコーダー		
PHC· DR (新品)	12.800	8,500
PHC· DR II (新品)	12.800	9,800
NECデータレコーダー		
PC· DR312(新品)	13.800	10,500
PC· DR321(新品)	19.800	14,800

差のつくデータバンク

	商品名	定価	割引価格
新製品	PF-7100	￥13.800	￥10.300
	ポケットサイズの大容量、カナ文字タイプ		
新製品	PF-8000	￥12.800	￥ 9.800
	指で書く未来派タイプ		

データ機能：デンワ・メモの記憶/呼び出し

データバンクは限定販売の為送料無料で受付けます。

注文方法

①御希望の商品を選んで下さい。

②注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。

③申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届けいたします。

一在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります。一

リストに無いものは、お電話にてお問合せ下さい。

03-987-7799

営業時間、月～金、10:30～16:00

ソフトは、新作新製品の取扱いになりますので中古・新古は一切取扱いいたしておりません。

注文書

氏名

御住所

本体機種

商品名　　割引金額

郵送料は、ソフト 1本350円 2本500円 3本以上650円

データレコーダー、500円 16Kはソフトと同じです。

郵送料を忘れずに御注文下さい。

郵送料

合計金額

送り先　〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。

FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

AVCC店 ウエムラオーディオ 0465(23)3591

社団法人日本通信販売協会会員

NEC·FM SHARP

どれでもお買得!!

＊まず電話を＊
- 札　幌☎011(865)3751
- 仙　台☎0222(52)2631
- 大　阪☎ 06(271)4081
- 広　島☎082(246)5901
- 福　岡☎092(864)3321
- 小田原☎0465(23)3591

電話一本で即お届け!!　送料無料



8 PC-8801MKⅡFR/30

94,800円引

PC-8801MKⅡFRモデル30	178,000円
カラーCRT（アナログRGB）	99,800円
フロッピーディスク5″2D×10枚	17,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	297,800円

大特価203,000円

4,800円×24回	ボーナス30,000円×4回
3,400円×36回	〃 20,000円×6回
2,900円×48回	〃 15,000円×8回
4,500円×60回	ボーナスなし

9 PC-8801MKⅡMR

104,800円引

PC-8801MKⅡMR	238,000円
カラーCRT（アナログRGB）	99,800円
フロッピーディスク5″2HD×10枚	23,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	363,800円

大特価259,000円

6,600円×24回	ボーナス35,000円×4回
4,500円×36回	〃 25,000円×6回
3,500円×48回	〃 20,000円×8回
3,300円×60回	〃 15,000円×10回

10 PC-8801MKⅡFRワープロセット

101,300円引

MODEL30	178,000円
カラーCRT（アナログRGB）	99,800円
ワープロソフト	34,800円
TR-24（ケーブル付）	73,700円
フロッピーディスク5″2D×10枚	17,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	406,300円

大特価305,000円

15,200円×12回	ボーナス75,000円×2回
8,900円×24回	〃 35,000円×4回
6,000円×36回	〃 25,000円×6回
4,800円×48回	〃 20,000円×8回

11 スーパーMZモデル30

98,500円引

MZ-2521/30	198,000円
カラーCRT（アナログRGB）	108,000円
フロッピーディスク3.5″2DD×10枚	17,500円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	326,500円

大特価228,000円

6,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
4,300円×36回	〃 20,000円×6回
3,600円×48回	〃 15,000円×8回
5,100円×60回	ボーナスなし

12 スーパーMZワープロセット

131,100円引

MZ-2521/30	198,000円
MZ-1D22（14型カラーCRT）	108,000円
MZ-1R28（辞書ROMボード）	22,000円
MZ-1P17（24ドットカラープリンター）	79,800円
MZ-1C35（プリンターケーブル）	6,800円
ユーカラ（ワープロソフト）	28,000円
フロッピーディスク3.5″2DD×10枚	17,500円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	463,100円

大特価332,000円

9,300円×24回	ボーナス40,000円×4回
6,100円×36回	〃 30,000円×6回
5,500円×48回	〃 20,000円×8回
7,400円×60回	ボーナスなし

13 X1-turboⅡ

94,800円引

CZ-856CE	178,000円
カラーCRT	119,800円
フロッピーディスク5″2D×10枚	17,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	317,800円

大特価223,000円

6,500円×24回	ボーナス30,000円×4回
4,600円×36回	〃 20,000円×6回
3,800円×48回	〃 15,000円×8回
5,300円×60回	ボーナスなし

14 X1-turboⅡ実用セット

113,000円引

CZ-856CE	178,000円
CZ-855DE	119,800円
MZ-1P17プリンター	79,800円
MZ-1C48ケーブル	6,800円
ソフト（JET-X1）	35,800円
フロッピーディスク5 2D×10枚	17,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	440,200円

大特価327,200円

9,100円×24回	ボーナス40,000円×4回
5,900円×36回	〃 30,000円×6回
5,300円×48回	〃 20,000円×8回
7,300円×60回	ボーナスなし

高値下取りコーナー…

PC-9801VM2の場合（当店オリジナル互換機の場合はさらに10,000円引）	PC-9801（漢ROM付）	＋￥260.000
	PC-9801F1	＋￥190.000
	PC-9801F2	＋￥178.000
	PC-9801M2	＋￥140.000
	PC-8801mkⅡ30	＋￥238.000
PC-8801mkⅡFR/30の場合（当店オリジナル互換機の場合はさらに10,000円引）	PC-8001mkⅡ	＋￥130.000
	PC-8801	＋￥120.000
	PC-8801mkⅡ30	＋￥ 75.000
PC-8801mkMRの場合（当店オリジナル互換機の場合はさらに10,000円引き）	PC-8001mkⅡ	＋￥190.000
	PC-8801	＋￥165.000
	PC-8801mkⅡ30	＋￥120.000
スーパーMZモデル30の場合（MZ-1D22付）	MZ-80B	＋￥213.000
	MZ-2000	＋￥208.000
	MZ-2200	＋￥205.000
	X1C(CRT付)	＋￥163.000
	X1C(CRT付)	＋￥170.000
X1-turboⅡの場合（CZ-855D付）	X1(CRT付)	＋￥168.000
	X1C(CRT付)	＋￥155.000
	MZ-2200	＋￥225.000
	MZ-80B	＋￥235.000
	MZ-2000	＋￥228.000

15 FM-77AV-2

84,300円引

FM-77AV-2	158,000円
FMTV-151	89,800円
フロッピーディスク3.5″2D×10枚	13,500円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	264,300円

大特価180,000円

4,700円×24回	ボーナス25,000円×4回
3,700円×36回	〃 15,000円×6回
2,900円×48回	〃 12,000円×8回
4,100円×60回	ボーナスなし

16 FM-77AVワープロセット

103,000円引

FM-77AV-2	158,000円
FMTV-151	89,800円
TR-24十ケーブル	73,700円
PN-101Ⅱ（日本語）	38,000円
フロッピーディスク3.5″2D×10枚	13,500円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	376,000円

大特価273,000円

8,200円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,000円×36回	〃 25,000円×6回
4,000円×48回	〃 20,000円×8回
6,100円×60回	ボーナスなし

★初回金に端数がプラスされます。

小田原マイコンプラザ

ウエムラ オーディオ

〒250 神奈川県小田原市城内2-21
TEL(0465)23-3591㈹ FAX(0465)23-4195

●全国無料配達 ●アフターサービス万全 ●保証人なし（但し20歳以上） ●低金利クレジット
●お振込先：第一勧業銀行小田原支店（当座）0117861　(有)ウエムラオーディオ

THIRDWAVE CORPORATION

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

電話一本でOK! 全国どこでも秋葉原価格でお届けします。

秋葉原パソコン・ソフト・周辺機器専門店

本体から書籍まで何でも買い取ります!

特価優良中古品

メーカー	機種	販売価格
★本体		
NEC	PC-6601	¥ 44,000
NEC	PC-8001MKII	¥ 29,000
NEC	PC-8801	¥ 42,000
NEC	PC-8801MKII/20	¥ 96,000
NEC	PC-8801MKIISR/30	¥148,000
富士通	FM-7	¥ 38,000
富士通	FM-NEW7	¥ 42,000
富士通	FM-77D2	¥ 78,000
富士通	FM-77L4	¥128,000
シャープ	CZ-800C	¥ 42,000
シャープ	CZ-801C	¥ 39,000
シャープ	CZ-802C	¥ 45,000
シャープ	CZ-803C	¥ 48,000
シャープ	CZ-811C	¥ 58,000
シャープ	CZ-812C	¥ 98,000
シャープ	CZ-852C	¥128,000
シャープ	MZ-1500	¥ 35,000
シャープ	MZ-2000	¥ 38,000
シャープ	MZ-711	¥ 15,000
シャープ	MZ-721	¥ 19,000
SONY	SMC-777	¥ 48,000
SONY	SMC-777C	¥ 52,000
★モニター		
NEC	PC-6042	¥ 22,000
NEC	PC-60M43	¥ 25,000
NEC	PC-8048	¥ 26,000
NEC	PC-8048K	¥ 32,000
NEC	PC-8052	¥ 38,000
NEC	PC-KD251	¥ 35,000
NEC	C14N26PV	¥ 49,000
富士通	MB27303	¥ 33,000
シャープ	12M-18B	¥ 19,000
シャープ	14M-141C	¥ 35,000
シャープ	CZ-802D	¥ 49,000
シャープ	CZ-850D	¥ 78,000
シャープ	MZ-1D01	¥ 35,000
ニデコ	NH-12DJ	¥ 32,000
ニデコ	NH-14D8	¥ 35,000
ニデコ	NH-14DK	¥ 34,000
SONY	KX-13CD1	¥ 36,000
東映	FTC-1420	¥ 36,000
ロジテック	K-114F	¥ 28,000
東芝	PA-7160	¥ 28,000
★プリンター		
NEC	PC-8822	¥ 59,000
NEC	PC-8824(漢字ROM付)	¥ 55,000
シャープ	CZ-81PR	¥ 18,000
シャープ	CZ-80P6	¥ 39,000
シャープ	MZ-1P07	¥ 39,000
エプソン	FR-80	¥ 38,000
エプソン	RP-80II	¥ 42,000
エプソン	MP-80K	¥ 38,000
エプソン	MP-130K	¥ 78,000
エプソン	PR-80F/TIIK	¥ 58,000
セイコー	GP-250F(FM用)	¥ 18,000
セイコー	GP-500Z(MZ用)	¥ 28,000
セイコー	GP-700M(PC用)	¥ 38,000
セイコー	GP-550E	¥ 28,000
スター	G-10XP2	¥ 29,000
スター	G-10XPJ	¥ 38,000
スター	DXP510F	¥ 38,000
スター	TR-24(FM)	¥ 39,000
ブラザー	M1009	¥ 18,000
ロジテック	KP-1000	¥ 28,000
東芝	HX-P550	¥ 38,000
★ディスクドライブ		
NEC	PC-80S31	¥ 65,000
エプソン	TF-10(PC用)	¥ 56,000
エプソン	TF-20(PC用)	¥ 52,000
エプソン	TF-20(MZ用)	¥ 52,000
エプソン	PF-10	¥ 56,000
シャープ	MZ-1F07	¥ 52,000
EXA	LFD-550IIPC	¥ 52,000
工人舎	KD-276A	¥ 28,000
工人舎	KD-280A	¥ 34,000
★ワープロ		
キヤノン	キヤノン ミニ3	¥ 25,000
東芝	JW-R10(ルポ)	¥ 39,000
リコー	マイリポート20	¥ 32,000
ブラザー	NP-100	¥ 25,000

★この他、各社パソコン、ワープロ、周辺機器の在庫多数ございます。尚、詳細な在庫状況・価格等は、直接お電話にておたずね下さい。

サードウェーブの安心システム

- 代金は商品到着時でOK!
- 全品整備済、6カ月間保証書付
- 低金利クレジット月々¥3,000より60回払いまでOK!
- 技術サポート体制完備
- クーリング・オフ制度有

■クーリング・オフ制度
万が一、到着した中古品がお気に召さない場合は、到着日より3日以内にご連絡下さい。商品の返品をお受けいたします。但し、返送料等はご負担願います。

お得な下取交換例

★追加金額は変動することがございます。詳しくはお電話でおたずね下さい。尚、新製品、中古品については納期をご確認下さい。

購入機種PC-8801MKIIFR 30(新品) 下取機種	追加金額
FM-7	+¥113,000
PC-8001MKII	+¥122,000
PC-8801	+¥119,000
PC-8801MKII/30	+¥ 59,000

購入機種 FM-77AV(新品) 下取機種	追加金額
FM-7	+¥ 92,000
PC-8801MKII	+¥102,000
PC-8801	+¥ 98,000
CZ-800C(G-RAM付)	+¥ 94,000

購入機種 MZ-2521(新品) 下取機種	追加金額
FM-7	+¥125,000
PC-8001MKII	+¥135,000
CZ-800C(G-RAM付)	+¥126,000
MZ-2000(G-RAM付)	+¥135,000

購入機種 PC-8801MKII/30(中古品) 下取機種	追加金額
FM-7	+¥ 89,000
PC-8001MKII	+¥ 98,000
PC-8801	+¥ 95,000
CZ-800C(G-RAM付)	+¥ 89,000

〈下取交換・単純買取方法〉

- 下取交換、単純買取いずれの場合も、お電話で無料査定を受けて下さい。(下取・買取無料査定デスク03(257)0460)
  ※取引の決定権はお客様にありますので、こちらから催促するようなことは、ございません。
- お取引きをお決めいただく場合は、査定有効期間中にお電話でご確認の上、宅急便等で本社(鳥山ビル)宛に中古品をお送り下さい。
  ※発送の際は、あらかじめ付属していたマニュアル・ケーブル類・デモテープ、保証書等をお忘れになりませぬ様ご注意下さい。
- 単純買取の場合は、中古品到着後検品の上、即ちに現金をお送りいたします。下取交換の場合は、中古品到着後検品の上、商品をお送りいたします。

〈ご注文・お支払い方法〉

- 代引き制度をご利用いただく場合。
  電話にてご注文の際、代引き制度利用とお申し出下さい。ただちに商品を発送します。尚、代金は商品到着時にお支払い下さい。
- 現金書留・銀行振込をご利用いただく場合。
  電話にてご注文の上、当社宛にご送金下さい。ご入金後、即ちに商品を発送いたします。
  振込先:三和銀行新橋支店 当座322371
- クレジットをご利用いただく場合。
  便利な、分割払いもご利用になれます。詳しくは、お電話でご説明いたします。(但し、18歳未満の方は、ご両親を通してお願いします。)

恒例 中古品掘出市開催!!

2/22(土)~3/2(日) パーツから本体まですべて 超特価

在庫300台 展示ソフト10,000本

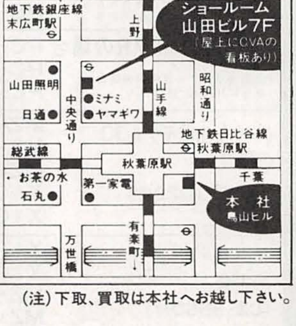
見て、触れて、確かめるなら、ショールーム。

●ソフト高く買い取ります!
箱、説明書完備のゲームソフトを高く買い取ります。
(但し、郵送なさる方は20本以上まとめて下さい。)
詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。☎03(257)0490

各社本体、周辺機器、中古ソフト、超特価掘出品など豊富な品揃え。ぜひ一度ご来店下さい。

●大特価ディスケット
5'2D(10枚)一流ブランド…¥3,800
ノーブランド…¥1,900

営業時間
AM10:30~PM7:00(木曜定休)
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2
山田ビル7F TEL.03(257)0490



(注)下取、買取は本社へお越し下さい。

人とコンピューターの間に
(株)サードウェーブ

☎03(257)0565
JADMA 社団法人日本通信販売協会会員
AM10:30~PM7:00(年中無休)
本社:〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル

全国どこでもお申込みはお電話一本で!!

木曜定休 木曜受付は03(952)1287

目白マイコンプラザ

札　幌	011(612)0641
仙　台	0222(61)5411
福　岡	092(474)5752
東　京	03 (989)8020
	03 (988)2503
FAX受付	03 (980)0887

その他の商品もお問い合せ下さい。

高価下取・買取　**全国無料発送**　**全品特価**

ショールーム展示あり

クレジットコーナー(例) 全品サービス付

①PC-8801mkII FR/30＋K-124S＋ディスケット10枚

	36回払	48回払
初回	9,400×1	8,620×1
毎回	7,000×35	5,500×47

②FM-77AV-1＋専用CRT＋ディスケット(3.5)

	36回払	48回払
初回		5,900×1
毎回	6,000×36	4,700×47

③X1-F/M20＋CRT(CZ-811DE)＋ディスケット(2D)

	36回払	48回払
初回	7,600×1	8,180×1
毎回	6,400×35	5,000×47

④PC-6601SR＋TV-151＋ミスワープロ(ソフト)

	36回払	48回払
初回	7,900×1	8,320×1
毎回	5,500×35	4,300×47

組み合せ自由自在

新製品コーナー

パソコン	
XIF/10	¥60,000
8801mkII/mR	~~¥238,000~~
ワープロ	
①NEC新製品	
文豪mini3	~~¥79,800~~
文豪mini5	~~¥148,000~~
文豪mini7	~~¥198,000~~
②富士通	
OASYSシリーズ	特価
③シャープ	
WD-600	¥273,000
CRT	
4050字カラー	¥60,000～
2000字カラー	¥43,000～

プリンタ	
10'漢字ドット	¥96,000～
熱転写	¥53,500～
15'漢字ドット	¥157,000～
熱転写	¥118,000～
フロッピドライブ	
5'2D デュアル	¥72,000～
8'2D デュアル	¥123,000～
ハードディスク	
10MB	¥168,000～
20MB	¥253,000～
デジタイザ	
K-510mkII	¥135,000～
増設メモリ	
256KB	¥19,500～
1MB	¥65,000～

ファミリーコンピューター(ソフト3本付)
パソコンソフトもお問い合せを!!
復写機・ビデオも各社メーカー品あります。

中古コーナー例

PC-8801(漢)	漢字ROM付	60,000～
PC-8801mkII/30		125,000～
PC-9801(漢)		90,000～
PC-9801F2		198,000～
PC-9801F2＋256K	256K増設	210,000～
PWP-100(PR103付)	ワープロ16pinドットPRN付	128,000～
FM-7		40,000～
FM-NEW7(漢)	漢字ROM付	58,000～
FM-77D2＋ラインガード4同等(400LineII内蔵)		115,000～
FM-77D2		95,000～
FM-77L2	展示処分品	97,000～
FM-16BSD	JISキーボード, MS-DOS付	200,000～
OASYS100J＋PRN	B4自動給紙器PRN付	420,000～
CZ-852CE＋CZ-850DE	X1turbo/30CRT展示品	190,000～
CZ-803CE＋CZ-800D	X1CS(NEW-BASIC付) 新古品	105,000～
MZ-721		18,500～
MZ-2200	専用CMT付	39,800～
WD-800	書院24pinサーマルPRN付	130,000～
Macintoch(512KB)	テンキーボード, ソフト6本付	300,000～
Apple II plus	ソフト付	175,000～
HC-88(第二漢)	ハンドヘルド	175,000～
JW-1	ワープロ24pin熱転写PRN付	130,000～
Multi16(ソフト付)	カラー5inhFDD＊2	195,000～
Appleコンパチセット	本体＋FDD(シングル)＋ソフト	70,000～
IF800/30	8inch＊2, カラー	350,000～
東芝ワープロ機(一体形)	BP-100	価格応談
NP-1502	キャノン複写機	価格応談
NP-122RE	キャノン複写機	価格応談
NP-120RE	価格応談　キャノン複写機	価格応談
PC-8048K	12inch2000文字カラー	28,000～
RC-8049K	12inch文字カラー 2000	28,000～
14M-142C	14inch2000文字カラー	30,000～
14M-511C	14inch2000文字カラー	30,000～
MB27303	10inch2000文字カラー	30,000～
C14-2180	14inch2000文字カラー	30,000～
Mac用増設FDD	3.5inchマッキントッシュ増設用	60,000～
ディスクII＋1/F	5inch2DシングルAPPLE用	
NK-3618-22	16pin漢字ドットマトリクス	70,000～
NM-9400(第二漢)	24pin漢字ドットマトリクス	135,000～
NM-9400S	24pin漢字ドット新古品	140,000～
M8-1P07 Z	9pinドットマトリクスMZ用	50,000～
FP-80(FM)	9pinドットマトリクスFM用	49,800～
P-80K(第二漢)	24pin漢字熱転写	50,000～
MP-80F/T(PC)	9pinドットマトリクスPC用	30,000～
RP-80F/T	9pinドットマトリクスESC/P	40,000～
RP-80F/TII	9pinドットマトリクス	45,000～
KXP-1091M	9pinドットマトリクスFM用	28,000～
GP-700M＋ビデオ1/F	9pinドットマトリクス, カラーPC用	48,000～
GP-550M	9pin漢字ドットマトリクスPC用	45,000～
Mac用Imagewriter		70,000～
KP-3000(PC/FM切換)	9pinドットマトリクスPC/FM用	20,000～
SK-85K	PC8023コンパチ漢字PRN	25,000～
PC-8033	FDCI/Qポート	7,000～
PC-9801-00	漢字ROM	13,000～
CP-20	音響カプラ	30,000～

※数に限りがあります、お早めに。品切れの際はご容赦下さい。〈古物商登録番号第633号〉 1月10日現在

ディスケットコーナー (特価につき送料実費)

(例)10枚で	5"2D	5"2DD	5"2HD
MAXELL	5,200円	7,800円	8,800円
DATALIEEFE	4,100円	5,400円	6,400円
NO BRAND	2,700円	4,500円	5,700円

● ビジネスソフト割引
● ワープロ文書代行
● 個人・法人リース
● 1・3・5年(法人5年)

受付中

◆安売店はたくさんありますが、私共の店ではお客様に安心してソフト・ハードを使っていただく為、アフターサービス、ソフト相談等に万全を期しております。是非一度御相談下さい。

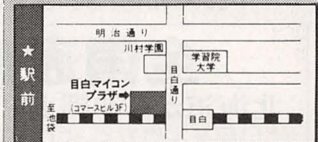
全国無料配送　**保証付**
日曜配送可　**超低金利クレジット**

★下取差額のクレジットもOK!
★クレジットでの御購入の際はクレジット用紙をこちらからお送りします。
★クレジット・超低金利最高60回まで。毎月3,000円より。
※送料は10,000円以上お買上げの方無料!!

〈お申込み要領〉

40円　〒171　東京都豊島区目白2-39-3　目白マイコンプラザ宛

1 郵便番号
2 住所
3 氏名
4 年令
5 TEL
6 買いたい・売りたい機種
7 希望価格
8 支払方法(一括・分割)(振込・振替)
9 ご覧になった雑誌名



営業時間 AM10:00～PM8:00

(〒171) 東京都豊島区目白2-39-3(目白駅前コマースビル3F)

振込先……三井銀行目白支店:普通5100263(目白マイコンプラザ)又は現金書留 郵便振替番号 東京8-177262

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

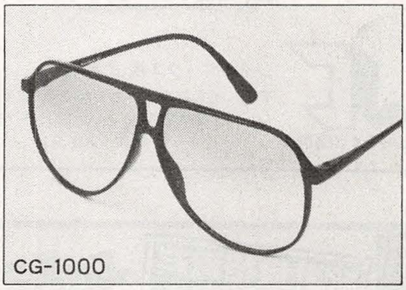
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。

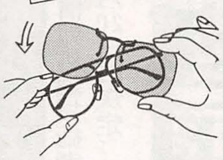


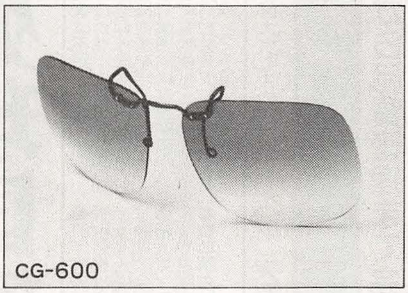
CG-1000

(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000¥13,000を**特別価格¥9,800**(ハードケース付)(送料込)

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

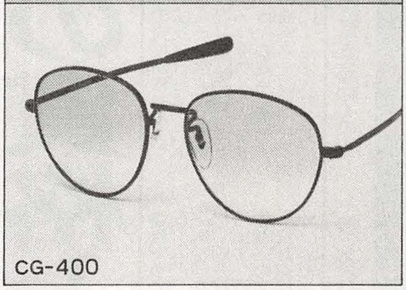




CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を**特別価格¥4,800** 布製ケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6,000を**特別価格¥4,800** ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住所
●氏名・捺印
●年齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
(株)シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111(代)
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

大特価 新製品・超人気パソコンが勢揃い



渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分

全国どこでも即、お届け!

全国オンライン人気パソコンフェアー

お支払いはボーナス併用払いで月々3000円からでもOK!

NEC PC-8801mkII FR 30 セット

新製品



注文番号B-F1 本体・純正ディスプレイセット

NEC PC-8801mkII FR30
NEC PC-KD852(純正4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥277,800~~

特価 ¥216,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,080	¥10,600
36回	¥ 7,500	¥ 7,500
48回	¥10,360	¥ 5,800

注文番号B-F2 本体・プリンター・ディスプレイセット

NEC PC-8801mkII FR30
シャープ CU-14H2(4000文字ディスプレイ)
スター TR-24(ケーブル付24ドット漢字プリンター)

合計定価 ~~¥346,600~~

特価 ¥254,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,520	¥12,400
36回	¥ 9,500	¥ 8,800
48回	¥ 8,440	¥ 6,900

注文番号B-F3 本体・ディスプレイセット

NEC PC-8801mkII FR30
シャープ CU-14H2(4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥277,800~~

特価 ¥204,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,664	¥10,000
36回	¥ 7,500	¥ 7,100
48回	¥ 9,788	¥ 5,500

NEC PC-8801mkII MR セット

新製品



注文番号B-F4 本体・純正ディスプレイセット

NEC PC-8801mkII MR
NEC PC-KD852(純正4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥337,800~~

特価 ¥263,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,640	¥12,900
36回	¥10,250	¥ 9,100
48回	¥10,830	¥ 7,100

注文番号B-F5 本体・プリンター・ディスプレイセット

NEC PC-8801mkII MR
シャープ CU-14H2(4000文字ディスプレイ)
スター TR-24(ケーブル付24ドット漢字プリンタ)

合計定価 ~~¥414,100~~

特価 ¥303,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥11,250	¥10,500
48回	¥11,530	¥ 8,200
60回	¥11,040	¥ 6,900

注文番号B-F6 本体・ディスプレイ格安セット

NEC PC-8801mkII MR
シャープ CU-14H2(4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥377,800~~

特価 ¥253,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,284	¥12,400
36回	¥ 9,250	¥ 8,800
48回	¥ 8,178	¥ 6,900

今話題の新製品が全国どこでも特価でお届け!

SHARP X1 turbo II



注文番号B-F7 本体・純正ディスプレイセット

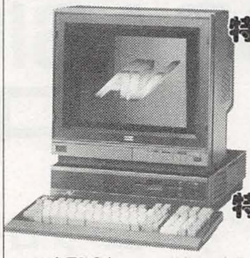
シャープ CZ-856C(本体)
シャープ CZ-855D(15型純正モニター)

合計定価 ~~¥297,800~~

特価 ¥229,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,620	¥11,200
36回	¥ 9,750	¥ 7,900
48回	¥ 8,590	¥ 6,200

富士通 FM77AV



注文番号B-F8 FM-77AV1セット

FM-77AV1(本体・ドライブ1機付)
FMTV-151(カラー純正ディスプレイ)

合計定価 ~~¥217,800~~

特価 ¥169,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥9,464	¥8,300
36回	¥9,250	¥5,800
48回	¥6,238	¥4,600

注文番号B-F9 FM-77AV2セット

FM-77AV2(本体・ドライブ2機付)
FMTV-151(カラー純正ディスプレイ)

合計定価 ~~¥247,800~~

特価 ¥193,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,184	¥ 9,500
36回	¥ 7,750	¥ 6,700
48回	¥ 9,478	¥ 5,200

●4,096色同時発色、サウンド機能 FM音源

台数限定 人気機種 激安 大バーゲン

注文番号B-F10 NEC PC-6001mkIISR セット



激安55%引

NEC PC-6001mkIISR(本体)
NEC PC-DR312(レコータ)
NEC テレビアダプター

合計定価 ~~¥109,600~~

特価 ¥46,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,608	¥8,200
15回	¥4,816	¥3,400

●そのまま家庭用のテレビにつなげます(アダプター付)

注文番号B-F11 NEC PC-9801U2 セット



激安29%引

NEC PC-9801U2(本体)
シャープ CU-14H2(4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥397,800~~

特価 ¥286,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,480	¥14,000
36回	¥11,000	¥ 9,900
48回	¥ 8,060	¥ 7,800

注文番号B-F12 brother

新製品

24ピンドット漢字プリンタ
割付名人 M-1024P(PC用)



定価 ~~¥128,000~~

特価 ¥99,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,578	¥9,200
24回	¥5,064	¥4,900
36回	¥5,750	¥3,400

●鮮明24ドット明朝体印字
●NM-9300S、PC-PR201、PC-8822と対応
●ハガキ印字ができる・低音設計

★お申し込みは今すぐお電話か右ページ申込書で!

株式会社
日本マイコン流通センター

東京本社受付 ☎03(463)4455(ヨシココ)
大阪受付 ☎06(364)1258
福岡受付 ☎092(751)3901

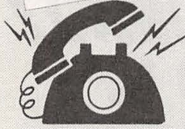
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●受付 午前10時～午後7時 年中無休

〈申込用紙送り先〉
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
(株)日本マイコン流通センター
振込先 大和銀行渋谷支店普6400197

月々3,000円より **日本マイコン流通センター** 全品保証付

お電話一本で 頭金なし 簡単クレジット



テレホンショッピング!

お申込は今すぐお電話か下記の申込書でOK!

絶対必需品の激安高品質ディスケット全国通信販売セール!

■5インチ 無印良品 プラスチックケース付

注文番号B-F13 2Dディスケット高品質特級品ノーブランド1箱(10枚入)…特価¥2,700

注文番号B-F14 2Dディスケットノーブランド1箱(10枚入)…… 特価¥1,950
注文番号B-F15 使い方便利な!
2Dカラーディスケットノーブランド1箱(10枚5色入)特価¥2,900
注文番号B-F16 2DDディスケットノーブランド1箱(10枚入)……… 特価¥3,400
注文番号B-F17 2HDディスケット 1箱(10枚入)…………… 特価¥6,400

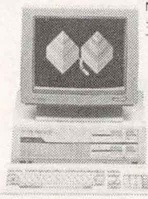
■マクセル、スリーエムディスケット大特価

注文番号B-F18 マクセル5インチ2D 1箱(10枚入)……大特価 ¥4,500

注文番号B-F19 マクセル5インチ2DD1箱(10枚入) 特価 ¥6,700
注文番号B-F20 マクセル5インチ2HD1箱(10枚入) 特価 ¥7,800
注文番号B-F21 スリーエム5インチ2D1箱(10枚入) 特価 ¥4,300
注文番号B-F22 スリーエム5インチ2HD1箱(10枚入) 特価 ¥7,400
注文番号B-F23 コスモクリーニングディスケット湿式 特価 ¥2,500
(5枚入・スプレー付)

通信販売でのお求めは送料900円を加算して下記の申込書と一緒に御送金下さい

注文番号B-F24 NEC PC-9801VM2



NEC PC-9801VM2(本体)
シャープ CU-14H2(4000文字ディスプレイ)
合計定価 ¥514,800
特価 ¥376,800

回数	1回目	2回目以降
36回	¥16,000	¥13,000
48回	¥14,208	¥10,200
60回	¥12,584	¥8,600

注文番号B-F25 SHARP スーパーMZモデル30セット



MZ-2521(モデル30・本体ドライブ2機付)
MZ-1D22(14型純正カラーディスプレイ)
合計定価 ¥306,000
特価 ¥229,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,620	¥11,200
36回	¥9,750	¥7,900
48回	¥8,590	¥6,200

注文番号B-F26 SONY HB-201



MSX
特別サービス品
定価 ¥59,800
特価 ¥38,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥14,352	¥13,000
6回	¥7,128	¥6,800
12回	¥4,568	¥3,500

注文番号B-F27 NEC PC-9801VF2 セット



NEC PC-9801VF2(本体)
シャープ CU-14H2(4000文字カラーモニター)
合計定価 ¥447,000
特価 ¥329,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥12,250	¥11,400
48回	¥12,690	¥8,900
60回	¥11,520	¥7,500

注文番号B-F28 SHARP パソコンテレビ X1F/20セット



シャープ CZ-812C(本体・モデル20)
シャープ CZ-811D(純正モニター)
合計定価 ¥229,000
特価 ¥166,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥9,580	¥8,100
36回	¥8,000	¥5,700
48回	¥5,960	¥4,500

注文番号B-F29 NEC 文豪 mini3



定価 ¥79,800
特価 ¥62,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,908	¥5,800
24回	¥5,104	¥3,000

●ハガキから B4まで鮮明24ドット
●明朝体印字、文節変換

日本全国どこでも特価でお届け

お電話一本

クレジットOK

今お持ちの機種から新製品への買替をお考えの方、今すぐお電話!

全国下取交換セール

頭金なし。追加金クレジットOK!

★下取価格は変動が激しいため、お電話で確認して下さい

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

ヨシココ
東京本社受付 ☎03 **(463)4455**
大阪受付 ☎06 (364)1258
福岡受付 ☎092 (751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

お申込み方法

●今すぐ下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい
クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます
●現金一括払いの方は、下記のパソコン品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい 到着後3日前後で商品がお手元に届きます
●ディスケットお申込みの際は特価価格に送料900円をプラスして現金書留にてご送金下さい。
●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります
●クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい
●単体での販売、セット以外の商品も取扱っておりますのでご相談下さい

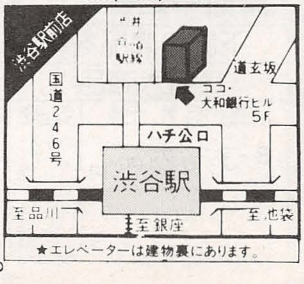
★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

キリトリ線

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455

《商品申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

<table>
<tr><td colspan="3">下記の商品を申し込みます</td><td colspan="2">支払方法</td><td>クレジット:現金</td></tr>
<tr><td colspan="3">ご購入商品</td><td>フリガナ
お名前</td><td>電話番号</td><td></td></tr>
<tr><td>注文番号</td><td>特価</td><td>支払回数</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>(例) B-F2</td><td>254,000 円</td><td>36 回</td><td>フリガナ
ご住所</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>円</td><td>回</td><td></td><td>年齢</td><td>オ</td></tr>
</table>



渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

★ファミコン 本体
ファミコンソフト 買います！

ソフトの本数がまとまると更にお得です

新しいソフトへの買換えもOK！ 今すぐ送ろう、持って行こう

ファミコン買取センター 03(463)2328

中古ソフト 大量展示！

PC,FM,X1,MSX
ファミコン他
ソフトの通信販売はできません。

安い

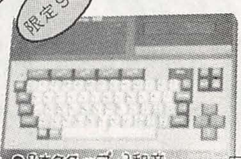
超お買得品セット

全国どこでも頭金なしクレジット お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

注文番号B-11 限定9台

東芝HX-10D MSX

64K
定価~~¥65,800~~



激安特価
¥30,000
(中古)

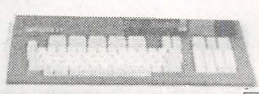
●8オクターブ・3和音・16色カラー

回数	1回目	2回目以降
10回	¥3,900	¥3,200

注文番号B-12 限定8台

富士通 FM-8

定価~~¥228,000~~



激安特価
¥30,000
(中古)

●640×200フルグラフィック

回数	1回目	2回目以降
10回	¥3,900	¥3,200

注文番号B-13 限定7台

SHARP MZ-2200・セット



MZ-2200(本体)
専用レコーダ
MZ-2200対応カラーモニター
合計定価~~¥207,600~~

激安特価
¥69,800(中古)

回数	1回目	2回目以降
24回	¥4,164	¥3,400

新品 高級パソコンデスク

全機種対応 業務用として開発・設計 強度バツグン 移動自由(ストッパー付キャスター使用)

パソコンデスク 激安 セール

全国配送 渋谷駅前店にて展示中！

クレジットOK！

注文番号B-4 PC-1



特価 ¥29,800
定価 ¥38,000
クレジット支払例 月々¥3,300×10回
600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号B-5 PC-2



特価 ¥39,800
定価 ¥49,000
クレジット支払例 月々¥3,700×12回
1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号B-6 PC-3



特価 ¥34,800
定価 ¥42,000
クレジット支払例 月々¥3,200×12回
900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

東京本体受付 ☎03 (463)4455 (ヨシコココ)
大阪受付 ☎06 (364)1258
福岡受付 ☎092 (751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

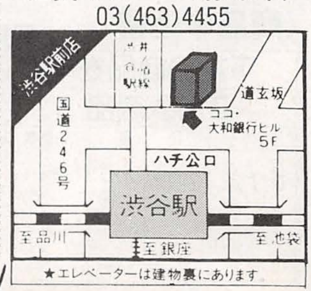
●送り先 (株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先 大和銀行渋谷支店普6400197

お申込み方法

- ●今すぐ下記の商品申込書に記入の上お送り下さい クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます
- ●現金一括払いの方は、下記の商品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい 到着後3日前後で商品がお手元に届きます
- ●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります
- ●クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

社員・アルバイト募集中！
03(463)4455



キリトリ線

《商品申込書》

昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット：現金
ご購入商品			フリガナ / お名前	電話番号
注文番号	特価	支払回数	フリガナ / ご住所	
(例) B-3	69,800 円	24 回		
	円	回		年齢 才

激安中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK！ 全国通信販売OK！

マイコン・ワープロ・周辺機器・
ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

激安 中古マイコン在庫300台

★全国通信販売OK！★全商品保証付
限定台数ですのでお早めに！

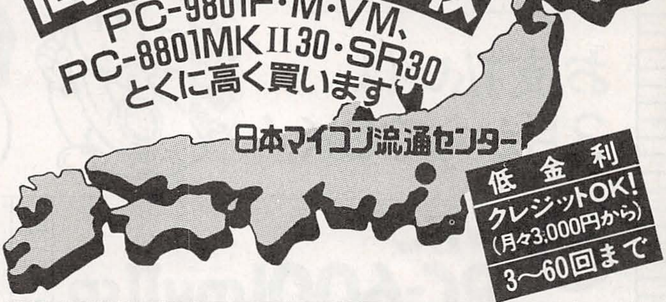
メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2	228,000
〃	PC-9801VM2（新同）	298,000
〃	PC-9801F2	198,000
〃	PC-9801	98,000
〃	PC-8801MKII 10、20、30	69,800から
〃	PC-8801MKIISRモデル30（新同）	138,000
〃	PC-8801	49,800
〃	PC-8001MKII	29,800
〃	PC-8001	19,800
〃	PC-6601	42,000
〃	PC-6001MKIISR	38,000
〃	PC-6001MKII	29,000
〃	PC-6001	18,000
〃	NK-3618-22（漢字プリンタ）	64,000
〃	PC-8822（漢字プリンタ）	62,000
〃	PC-98H32（10メガハードディスク）増設用	128,000
〃	PWP-100（プリンタ付ワープロ）	99,800
〃	PC-PR104（24ピン漢字プリンタ）	66,000
〃	PC-8825（24ドット漢字プリンタ）	49,800
〃	NM-9100（漢字プリンタ）	64,800
〃	文豪5NII（プリンタ付ワープロ）新品	339,000
各社	中解像度モニター	19,000から
〃	高解像度モニター	24,000から
〃	超高解像（640×400）モニター	54,000から
〃	クリーンモニター	12,000から
シャープ	MZ-2200（専用レコーダー付）	46,000
〃	MZ-2000	46,000
〃	MZ-5521	128,000
〃	MZ-700シリーズ	19,800から
〃	X1シリーズ	48,000から
〃	MZ-1500	37,800
〃	MZ-80B	42,000
〃	WD-500（32ドットプリンタ付ワープロ）	99,800
〃	WD-100（プリンタ付ワープロ）	42,000
〃	MZ-1P03（136桁漢字プリンタ）	99,800
東芝	パソピア（PA-7010）	19,800
富士通	FM-7	39,800
〃	FM-8	30,000
日立	MB-16003（16000シリーズ）	98,000
〃	ベーシックマスターレベル3マーク5	28,000
〃	MB3540（2ドライブDISK）	39,000
APPLE	APPLE J-PLUS	48,000
精工舎	GP-550F・M・E（漢字プリンタ）	39,800
カシオ	FP-1100	29,000
エプソン	MP-80シリーズ（プリンタ）	29,800
セイコー	SX-7500（ディスク・プリンタ付ワープロ）	86,000
キャノン	PW-10（プリンタ付ワープロ）	29,000
東芝	JW-P20（ルポモデル20/プリンタ付ワープロ）	64,000
各社	フロッピーディスク（PC、FM、パソピア用）	48,000から
〃	MSX	9,800から
〃	MZ-2000、80B用ディスク（新同）	42,000

★その他在庫も豊富にあります

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

高価下取・買取

PC-9801F・M・VM、
PC-8801MKII30・SR30
とくに高く買います



日本マイコン流通センター

低金利
クレジットOK！
（月々3,000円から）
3〜60回まで

全国通信下取販売・買取

中古マイコン

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- ●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

東京本社受付 ☎03 (463)4455 (ヨシコココ)
大阪受付 ☎06 (364)1258
福岡受付 ☎092 (751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

激安中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK！全国通信販売OK！

キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種（新品）			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業		年令	

購入方法：現金・クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ3月号


ゲームセンターの興奮が
ギャプラス　わが家に…
ゲームセンターがわが家にワープ！あの興奮をパソコンで味わっちゃおう。
ゲームセンターで大人気の"ギャプラス"が、パソコンゲームに殴り込み。
本家顔まけの迫力で、PC-9800シリーズに新登場だ。
臨場感あふれるタテ型画面。思わず迫熱の2プレイヤー。さらに、コンストラクションで楽しさ倍増。
くれぐれも、ゲームセンターの勢いで、キーボードを壊さないように、ご注意あれ。
PC-9801E/F/M/VF/VM/U
3.5インチ(2DD)　5インチ(2DD)
5インチ(2HD)　各定価6,800円
※注 PC-9801では使用できません。
©株式会社ナムコ
Produced by Carry lab and (株)日本ソフトバンク.
驚異の衝撃を続々と君は体験する!!
Flight in Hawaii
フライト・イン・ハワイ
ハワイのオアフ島付近をセスナ機でフライトシミュレーション！オアフ島の地図をもとに正確に地形を再現します。流れるようなスピードあるグラフィックス画面！機体の動きを忠実に読みとるコックピットのメーター類！パイロットの微妙な操縦をシビアに表現するすばらしさ、セスナによる操縦・飛行感覚をみごとに実現させた臨場感あふれる本格的フライトシミュレーションゲームです。
発売予定 PC-9801F/U/VF/VM 3.5インチ(2DD) 5インチ(2HD)(2DD) 7,800円
●フライト イン ハワイの発売が遅れましたことをお詫び申し上げます。
またまたユニークなゲームがキャリーラボから新登場!!
ぽよ〜ん ぽよよ〜ん
HELP
妖精王「フェラーリ」が治める美しく平和な妖精の国エァリアルの王女「プリンセス・フェアリー」が魔王ゴルギューヌの魔力によってさらわれてしまい、はるか遠い魔の国「ユードルフォ」に閉じこめられてしまいました。プリンセスを救出しなければ、エァリアルが魔王ゴルギューヌの支配下にされてしまう！プリンセスを助けるためには時間を飛びこえ、幾多の苦難を乗りこえなくてはならない。フェラーリ王の信頼に応え、一人の勇者パポリンが木の聖霊テュリンの持つ不思議な力を借り、プリンセス救出のために魔の国へと向った…。
新発売
PC-8800シリーズ[FR/MR対応]
5FD ¥5,800 CT ¥3,800
新発売　大脱走 MSX・ROM版 (要16KRAM) ¥5,800
絶賛発売中　大脱走　F2グランプリ
★パートナーズ
マイクロキャビン
マイコンハウスSPS
Carry lab.
株式会社 キャリーラボ
GAME SOFT シリーズ
〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235-G2・G3
チャレンジャーズ ソフト情報誌「チャレンジャーズ」ご希望の方は、氏名、住所、年令、職業を明記の上、送料200円と請求券を添えてお申し込みください。
通信販売 全国マイコン販売店で取り扱っております。通信販売の御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。送料300円。郵便振替口座 熊本0-18846
サポートコーナー 月〜金曜日14:00〜17:00 電話にて受け付け。☎096-363-0047
資料請求券 BAマガ3月号



電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03（445）6111 特別定価380円（送料70円）雑誌18361-3